GRATUITA

JUNIO 2015 N 54

http://revistacreativefuture.blogspot.com.es/

CREATIVE FUTURE

REVISTA DE VIDEOJUEGOS

ANALISIS

THE WITCHER 3 WILD HUNT

ABRAZÁNDONOS A LO LEGENDARIO

ANALISIS

STATE OF DECAY: DAY ONE EDITION

CAMINANDO ENTRE MUERTOS

METAL GEAR SOLID V

THE PHANTOM PAIN

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

UNA HISTORIA DE VENGANZA

• DIRT RALLY • GW2 HEART OF THORNS • HEROES OF THE STORM • THE OLD BLOOD •

EDITORIAL

DIRECTOR & COMMUNITY MANAGER
BIBIANO RUIZ

COORDINADOR
JOSE ALCARAZ

MAQUETACION & EDICIÓN
CRISTINA USERO

REDACTOR JEFE & MODERADOR WEB
ANGEL CORRALES

REDACCION
CORAL VILLAVERDE
ISA GARCIA
RAMON GOMEZ
PEDRO GARCIA
RAUL MARTIN
JOSE VENTEO
ALVARO NARANJO

YOUTUBER
DAVID VAQUERIZO

COLABORAN



#REVISTAFORGAMERS

SIGUENOS EN



Ahogandonos entre DLCs. Es increíble la enorme cantidad de DLCs que estamos viendo y cada vez más y más. ¿Qué era antes de nosotros sin estas extensiones de juegos? ¿Os imagináis recibiendo un pack de personajes nuevos para el mítico Mario Bros.? ¿O un dlc con nuevos niveles para Metal Slug? ¿Y un dlc para jugar como un fantasma en Pac Man? Todo hubiera sido muy distinto.

Hoy es prácticamente imposible encontrar un juego que no cuente con contenido extra, ya sea a modo de actualización, como dlc gratuito o de pago. ¿Realmente necesitamos tanto contenido extra? No hay una respuesta exacta, porque es cierto que cuando nosotros estamos jugando a un juego y nos gusta mucho, una pequeña extensión tanto para ampliar la historia o para darnos una visión paralela siempre nos gusta, el problema tal vez sea que hoy en día estén más pensados muchos de los juegos a su contenido que extra que al juego en sí llegando incluso a veces a conseguir que ese juego que tanto nos gusta se nos comience a atragantar por no verle nunca el final.

Como casos extremos, tenemos juegos que publican dlcs antes de salir el juego, otros que publican más de una veintena de dlcs e incluso otros donde el tiempo de juego de sus dlcs supera el tiempo de la historia principal del juego... increíble ¿no?. Esto nos da a pensar en ocasiones si en el momento de lanzar un videojuego, y decidimos comprarlo, si estamos recibiendo realmente un juego completo, o si solo estamos pagando por el primer dlc de este.

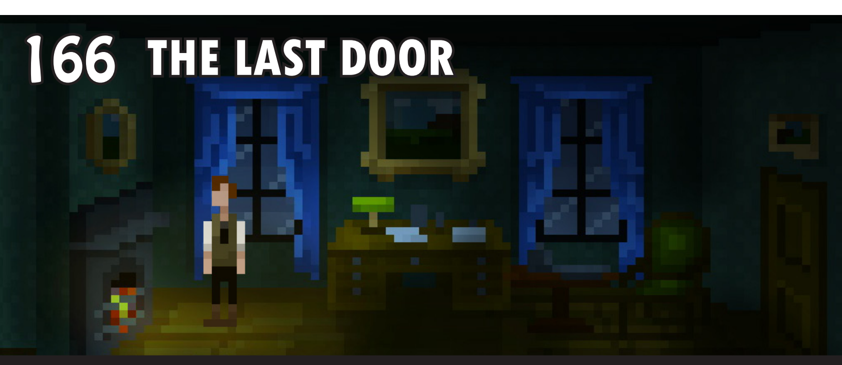
Bibiano Ruiz (@beaves83)
Director de Creative Future

email: prensa.CreativeFuture@gmail.com









PREVIEWS

REPORTAJE

ALFA/BETA

SECCIONES

ANALISIS



90 THE WITCHER 3: WILD HUNT



98 STATE OF DECAY DAY ONE EDITION



114 WOLFENSTEIN THE OLD BLOOD



132 DESTINY: LA CASA DE LOS LOBOS



120 THE EVIL WITHIN THE CONSEQUENCE
LOCAL TRAFFIC ONLY
Paranoia

A HIDEO KOJIMA GAME

METAL GEAR SOLID V
THE PHANTOM PAIN
TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

SERÁ UN MUNDO ABIERTO Y LIBRE PARA PODER EXPLORARLO

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain es, según sus creadores, la mayor y más ambiciosa entrega de la saga. Esto pronto lo descubriremos ya que poco a poco se acerca su salida al mercado

Este último mes, mes y medio, no se ha hablado todo lo que se debería del juego gracias a la enorme polémica que existe entre la compañía de Konami con el creador de esta exitosa saga, Hideo Kojima. Mucho se especula sobre cómo están las cosas dentro de Konami. El problema es que mucha gente habla sobre lo que ocurre dentro y siempre suele ser información confusa que no tiene nada que ver con lo que



ya se sabía. Konami no parece estar por la labor de aclarar el asunto y sigue centrado en sus proyectos.

Lo único que se sabe con certeza es que Metal Gear Solid V está a la vuelta de la esquina y eso debe ser lo que más importa. Este innovador título crea un nuevo modelo de infiltración, ampliando considerablemente las posibilidades jugables de sus anteriores entregas.

Habrá ciclos de día y noche además de cambios climáticos, esto nos proporcionará un plus a la hora de afrontar una misión de infiltración, ya que podremos utilizar los elementos naturales y el entornos para camuflarnos y así poder pasar totalmente inadvertidos para el enemigo.

>>



LIBERTAD TOTAL PARA EJECUTAR UNA MISIÓN

Gracias a esto tendremos la posibilidad de completar las misiones como mejor nos parezca, ya que no tienen una única forma de ser completadas. Por ejemplo, si nos gusta la acción, siempre podremos luchar y acabar con todos los enemigos que veamos, pero si por el contrario nos gusta más el sigilo, el juego nos proporciona todo lo necesario para ocultarnos, movernos por lugares ocultos, noquear a enemigos sin terminar matándolos... Esto enriquece mucho la experiencia del jugador e invita a rejugarlo varias veces para afrontar las misiones de varias formas distintas.

>>

HABRÁ CICLOS DE DÍA Y NOCHE Y CAMBIOS CLIMÁTICOS



Los movimientos CQC (Combate cuerpo a cuerpo) han sido mejorado y pulidos al máximo para invitar al jugador a la infiltración, ya que esa es la principal característica de esta extraordinaria saga.

Cuenta una historia de venganza en la que, nuestro carismático protagonista, Big Boss, entra en una serie de batallas cada cual más cruda y sangrienta, en las cuales, por supuesto, no se librará de ver la muerte de compañeros muy de cerca.

Además de todo esto, tendremos una opción táctica muy útil conocida como la Mother Base. Esto lo

conocerán los jugadores que en su día probaron el Metal Gear Solid: Peace Walker para la primera plataforma portátil de Sony, la PSP. Mother Base, es el centro de todo el grupo que afrontará la misión. Asique en ocasiones será necesario hacerse con recursos de todo tipo para mejorar las condiciones y características de Mother Base.

No hace falta decir que cuantos más recursos consigamos para Mother Base, mejores armas y vehículos tendremos y por supuesto, compañeros más preparados para la batalla.

Todo esto hace que Mother Base sea un punto de vital importancia a tener en cuenta si queremos tener éxito en las misiones.





No podemos olvidarnos de un apartado muy importante, el modo online. Estará dedicado a las competiciones del modo multijugador del juego y comenzará su funcionamiento en la misma fecha de salida que el juego físico. Para finalizar ,decir que Konami va a sacar una Edicion Day 1 y otra edición coleccionista para PS3, PS4, XBOX 360, XBOX ONE y PC. Esto último es una gran novedad para esta saga, que nunca había tenido un juego en su salida para PC.

Contenido de la "Edición Day 1":

- **Mapa en versión física**
- **Items descargables:**
  - **Pistola especial Adam-ska**
  - **Protección Balistica Personal**
  - **Caja de Cartón**
  - **Traje**
- **Refuerzo Metal Gear Solid XP**

Contenido de la "Edición Coleccionista":

- **Réplica a medida escala del brazo bionico de snake**
- **Caja metalica de coleccion**
- **Disco blu-ray con documental "Detras de las escenas" y vídeos**
- **Mapa**
  - **Empaquetado exclusivo**
  - **Items descargables**



METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN

PLATAFORMAS: PS4, PS3, XBO, 360

GENERO: ACCION

REALIZADO POR RAÚL MARTÍN

- Pack arma y escudo
  - Revolver especial windurguer S333 combat
  - Pistola especial Adam-ska
  - Pistola especial maschinen Taktische pistole 5 weiss
  - Escopeta dorada rasp Short-barreled
  - Protección balistica persnal (Verde militar, plateada, blanca y dorada)
- Cajas de cartón
  - Terreno pedregoso
  - Tierra
  - Humedal
- Uniformes de Snake
  - Black Ocelot
  - Gray Urban
  - Blue Urban
  - All-Purpose Dryland
- Otro
  - Emblema “VENOM SNAKE”
- Refuerzo Metal Gear Solid XP
- Items descargables para MGO:
  - Metal Gear Rex Helmet
  - AM MRS-4 GOLD Assault Rifle
  - WU S.Pistol Gold

Sin duda es uno de los títulos más esperados del año y tiene multitud de razones para serlo. Ya queda menos para poder disfrutarlo, mientras tanto siempre tendremos la posibilidad de jugar al Metal Gear Solid V: Ground Zeroes para hacer más amena la espera.


Estas chicas todavía tienen que expiar sus pecados...
CRIMINAL GIRLS
Invite Only
¡Pasa un buen rato motivando a tus chicas favoritas!
Un grupo de chicas criminales se han unido en el Infierno Spire. Para volver al mundo mortal, tendrá que alcanzar la cima…
¡Como instructor del programa, tendrás que guiar a las chicas hasta su redención, venciendo a enemigos poderosos en tu camino!
PS VITA
18
www.pegi.info
BAD LanD GAMES
PS VITA
SOFTWARE
NIS America
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS VITA" is a trademark of the same company. Criminal Girls: Invite Only ©2013 Nippon Ichi Software, Inc. ©2015 NIS America,Inc. Criminal Girls is a trademark of Nippon Ichi Software, Inc. Licensed to and published by NIS America, Inc. Developed by Nippon Ichi Software, Inc. All rights reserved.
¡Utiliza el sistema de Remake para modificar las armas o cambiar la fuerza de los enemigos!
¡Lucha con hasta cuatro personajes en un sistema de combate mejorado!
¡Hazte a un lado, hermana!
¡Es la hora de que las candidatas a CPU se luzcan para salvar Gamindustri!
HYPER DIMENSION NEPTUNIA Re;Birth2 SISTERS GENERATION
Disfruta de nuevos personajes y juega con las oráculos también por primera vez.
PS VITA
12
www.pegi.info
BAD LanD GAMES
PS VITA
COMPILE HEART
IDEA FACTORY
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS VITA" is a trademark of the same company. Hyperdimension Neptunia™ Re;Birth2 Sisters Generation ©2015 IDEA FACTORY / COMPILE HEART / FELISTELLA All rights reserved. Hyperdimension Neptunia™ is a trademark of Idea Factory. Licensed to and published by Idea Factory International, Inc. All rights reserved.



UNA NUEVA RAZA PARA USAR, LOS AU RA

Square Enix ha anunciado en la pasada PAX East la gran primera expansión para la catorceava entrega de una de sus sagas con más éxito a nivel internacional, Final Fantasy

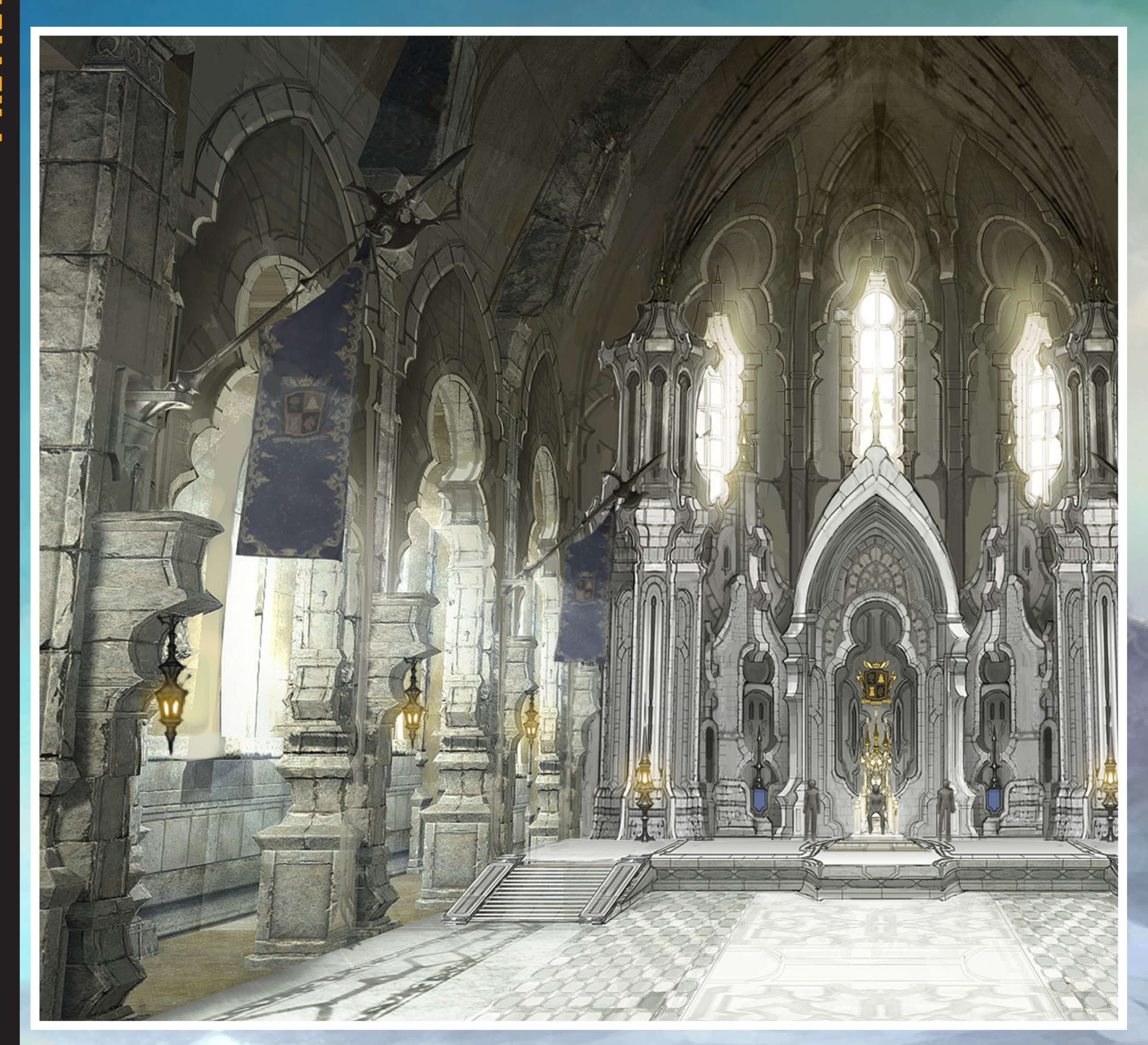
Esta expansión recibe el nombre de Heavensward y saldrá a la venta el 23 de junio, aunque es posible tener el acceso anticipado si lo reservas con suficiente antelación. La fecha para dicho acceso anticipado es el 19 de junio. En Japón tendrán mas suerte que no-



sotros, ya que tendrán la posibilidad de hacerse con una PS4 decorada con el logo de la nueva expansión, pudiendo elegir además, el color de la consola entre blanco o negro. El pack en cuestión constará de la PS4 decorada, el juego original, la expansión y un tema exclusivo para la interfaz de la consola.

Para los que no estén familiarizados con Final Fantasy XIV: A Realm Reborn os diré que se trata de un juego de rol multijugador masivo online (MMORPG) para PC, PS3 y PS4. No empezó con buen pié, teniendo una cantidad de fallos importante, tantos como para no poder solucionarlos solo con parches. Así que, los chicos de Square Enix decidieron rehacer el juego por completo para arreglar todos esos molestos fallos.

>>



PODREMOS SUBIR AL NIVEL 60

Esto realmente fue un gran acierto ya que ahora Final Fantasy XIV: A Realm Reborn es uno de los mejor juegos de su género.

Ahora que ya conocemos un poco mejor el juego es hora de hablar de Heavensward. Esta expansión aumentará considerablemente el juego original añadiendo una nueva historia ambientada en la guerra Dragonsong en la cual nos adentraremos de lleno en el sangriento conflicto entre los dragones de Dravania y los caballeros de Ishgard.

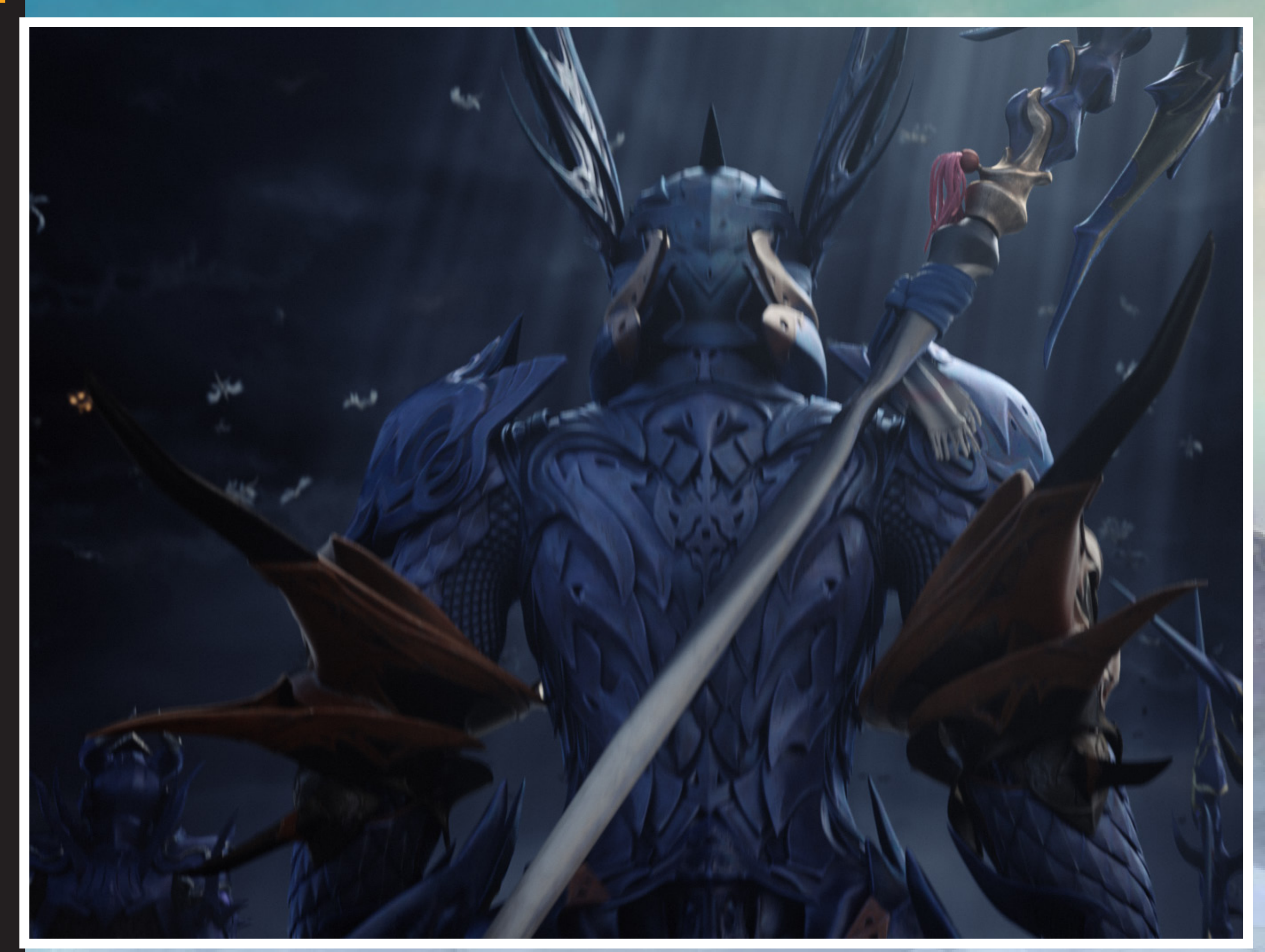


FINAL FANTASY XIV: HEAVENSWARD

PLATAFORMAS: PS4, PS3, PC

GENERO: MMORPG

REALIZADO POR RAÚL MARTÍN



También se añadirá una nueva raza exclusiva del Final Fantasy XIV. Se trata de los Au Ra, que son herederos de la sangre de dragón. Poseen escamas de dragón en todo su cuerpo a modo de armadura.

Además tendremos todas esta mejoras:

- Se incrementará el nivel límite de 50 a 60 en todas las disciplinas.
- Aparecerán nuevas mazmorras y asaltos
- Tendremos nuevas batallas primal
- Podremos montarnos en monstruos voladores, como son los dragones o chocobos, para viajar por el aire con más rapidez

Quien tenga el Final Fantasy XIV no se puede permitir perderse esta magnífica expansión con la que se explotará mucho mejor el mundo de Eorzea. Si por el contrario, aún no lo tienes, esta es una buena oportunidad de comprarlo y disfrutarlo al máximo.

Los Muertos Vivientes
SERIE REGULAR

Los Muertos Vivientes
INTEGRAL

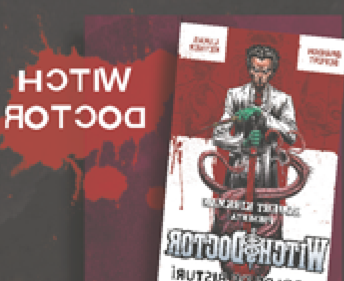
¡Descubre la biblioteca de
ROBERT KIRKMAN de Planeta Cómic!

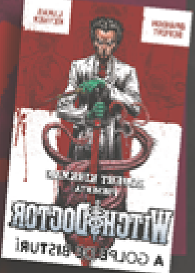


LADRÓN DE LADRONES

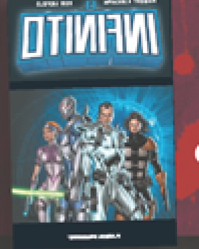


HOMBRE LOBO





WITCH DOCTOR



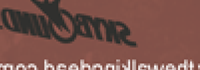
EL INFINITO

HAUNT

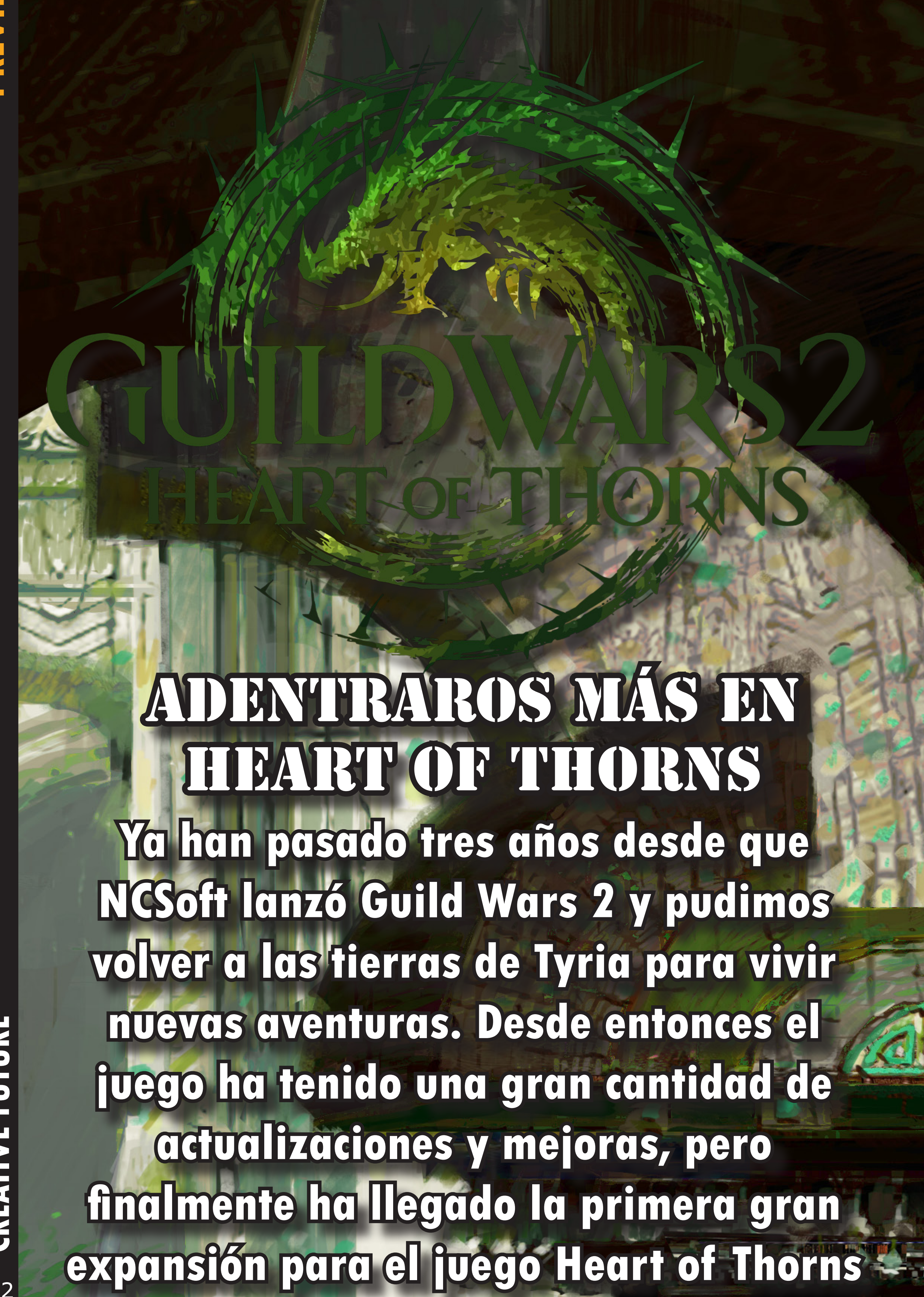
PlanetadComic

PlanetadComic

www.planetacomic.com



www.thewalkingdead.com



ADENTRAROS MÁS EN HEART OF THORNS

Ya han pasado tres años desde que NCSoft lanzó Guild Wars 2 y pudimos volver a las tierras de Tyria para vivir nuevas aventuras. Desde entonces el juego ha tenido una gran cantidad de actualizaciones y mejoras, pero finalmente ha llegado la primera gran expansión para el juego Heart of Thorns



Esta expansión incluye una gran cantidad de material nuevo donde nos esperan nuevas aventuras como el corazón de la selva de Maguuma, donde nos tendremos que enfrentar a las hordas de siervos de Mordremoth y donde encontraremos nuevos aliados de civilizaciones antiguas. Esta nueva zona supondrá un reto pues con esta expansión no recibiremos un aumento de nivel sino un sistema de Dominio que nos permitirá reinventar a nuestro personaje de nivel 80 y dominar habilidades como volar en ala delta por la selva, arrancar la corteza de mordrem con armadura pesada o completar colecciones nuevas para obtener precursoras para un arma legendaria entre otras muchas cosas.

>>



También tendremos cambios en las profesiones, pues cada una de ellas recibirá especializaciones que entre otras cosas nos dará acceso a una nueva armas. Además de nuevos rasgos, habilidades y mecánicas únicas que harán que nuestra profesión parezca una nueva. Y por si esto fuera poco además tendremos una nueva profesión, Retornado, en la que canalizaremos poderes legendarios para derrotar a los enemigos y desatar el caos en el campo de batalla adentrándonos en las batallas protegidos con armadura pesada y blandiendo los poderes esquivos de la Niebla.

Otra de las novedades que trae la expansión será las salas de clanes, que tendremos que conseguir y mejorar con la ayuda de nuestros compañeros en el corazón de Maguuma.

Pero lo que seguramente interesará a la mayoría será el PvP, que recibirá un nuevo modo de juego para el Mundo contra Mundo llamado Fortaleza en el que tendremos que acumular recursos para contratar soldados y artefactos de guerra. Así como también podremos invocar a héroes que nos ayuden en nuestra causa. Y como arma tanto para la defensa como para el ataque tenemos



PVP: LAS FORTALEZAS, MODO DE JUEGO NUEVO



los trebuchets. Todo ello para derrotar al señor del clan enemigo mientras defendemos al nuestro del invasor. Además tendremos una característica de equipo de clan para unirnos y llegar a lo más alto en las clasificaciones. No solo tendremos este modo de juego, sino que también incluirán las tierras fronterizas, un nuevo mapa, un mapa de altura en el que encontraremos gran cantidad de trampas que nos podrán arrojar a las profundidades. También contaremos con feroces defensores que nos ayudarán a mantener a nuestro rival a raya. Los objetivos de mapa serán más importantes que nunca, pues desbloquearán estrategias, tácticas y mecánicas de juego nuevas con las que poder obtener ventaja para vuestro mundo.


DESCUBRID CONTENIDO DE
GRUPO QUE OS SUPONDRÁ
UN RETO A TODOS

GUILD WARS 2 HEART OF THORNS

PLATAFORMAS: PC

GENERO: MMORPG

REALIZADO POR JOSE ALCARAZ

VUESTRO CLAN HA VIAJADO POR TODO EL MUNDO: YA ES HORA DE QUE TENGÁIS UN LUGAR PARA VOSOTROS



La primera beta abierta de Heart of Thorms fue un fin de semana del pasado mes de abril, concretamente el que va del 17 al 19, y en él se pudo probar el nuevo modo de juego fortaleza en el que pudimos comprobar que una buena estrategia y sincronización con tus compañeros es fundamental para salir triunfante en el campo de batalla. Se realizarán nuevas betas abiertas aunque aún no han sido anunciadas, así que si sois jugadores de Guild Wars 2 o estáis pensando entrar en este universo estad atentos a la página oficial del juego, e incluso suscribiros a los boletines del mismo para enteraros de cuándo será el siguiente fin de semana de beta abierta y poder probar por vosotros mismos lo que nos espera en la expansión de Guild Wars 2: Heart of Thorns.



ANIMACOMIC
4º SALÓN DE LA ANIMACIÓN - MANGA - CÓMIC
2015
4-5 JULIO
MÁLAGA
El evento del verano
Palacio de Ferias y Congresos de Málaga
Trade Fairs and Congress Center of Málaga
Organiza:
el lapicero.
FANCINE
Patrocina:
VICERRECTORADO DE EXTENSIÓN UNIVERSITARIA
Servicio de Cultura
Promueven:
Ayuntamiento de Málaga
málaga es diputación
malagavalley
Colaboran:
Adobe
wacom
fnac
muelleuno
supersKunk
COSTA DEL SOL MÁLAGA



EN BUSCA DEL VIVOSAUR PERDIDO

Los Vivosaurs se disponen a crearnos una aventura llena de retos y curiosidades ¿preparados para la acción?



El 29 de Mayo llega a nuestra portátil de Nintendo, Fossil Fighters Frontier, un título RPG que nos ofrecerá una idea un poco alocada y diferente. Nosotros seremos un explorador el cual se dedica a proteger los parques de fósiles de las manos malvadas del Dr Baron von Blackraven el cual quiere a los Vivosaurs para controlar el planeta. En nuestra aventura contaremos con tres dimensiones dentro de un mismo mundo en el que viajaremos por medio de nuestro coche Bone Buggy, con el fin de rastrear fósiles. Esto nos permitirá descubrir hasta 80 tipos diferentes que nos ayudarán a la hora de enfrentarnos contra el mal. Mediante la pantalla táctil excavaremos, si lo hacemos bien más fuertes serán nuestros Vivosaurs.

>>

FOSSIL FIGHTERS FRONTIER

PLATAFORMAS: 3DS

GENERO: ACCION

REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

No usaremos solo nuestras manos, si no que contaremos con herramientas, martillos, taladros... Estas además esconden desafíos, los cuales se accederá por fósiles únicos/limitados, siendo así más valiosos que los demás. Los Vivosaurs serán de diferentes tipos: Fuego, Tierra, Aire, Agua y Neutro en las que cada uno tienen sus movimientos y habilidades propios. Una de las opciones que se nos da en estos enfrentamientos es que no solo podremos lucha en la campaña principal, si no que por medio de StreetPass podremos enfrentarnos con otros usuarios con los que nos crucemos. Gráficamente podremos ver unos escenarios muy coloridos en los que nos iremos moviendo con nuestros distintos vehículos.

Teniendo en cuenta que es un juego que se basa en enfrentamientos, no pueden faltar los factores que hacen que sea más emocionante, el multijugador. Por una parte está el modo multijugador local, tres jugadores se pueden unir a la aventura para excavar de un modo más eficiente. Otro modo, es el de enfrentamiento, hasta 6 jugadores, por turnos que se dividen en tres contrates. Saliendo del apartado local, hay un modo online, que será uno contra uno con el fin de convertirse en el mejor excavador del mes. Fossil Foghters Frontier es un título dedicado a enfrentar a nuestros dinosaurios contra otros, una idea curiosa y que tratará de entretenernos.


PIXELS
GAME ON. 2015
THIS FILM IS NOT YET RATED. FOR FUTURE INFO GO TO FILMRATINGS.COM
COLUMBIA PICTURES
a Sony Company
#PixelsMovie

CURIOSIDADES

REFRIGERA POR USB

¿Cuántas veces se os ha enfriado vuestra bebida mientras estabais jugando en el pc? Pues esto ya no os va a pasar más con estar super útil nevera por usb. Esta nevera cubre justo las necesidades de una lata de refresco. Y lo bueno es que incluso abierta seguirá estando fresquita. Para distintos gustos, está en dos colores, roja y negra. Y el precio no supera los 25 euros en Curiosite.es



CARGADOR A PIEZAS

El Smartphone nos acompaña allá a donde vayamos durante todo el día pero de la batería de este no podemos decir lo mismo. Siempre con el cable arriba y abajo para conseguir cargarlo 5 minutos. Desde hace un tiempo se han puesto de moda los cargadores de bolsillo, algo muy útil, para contar con una batería extra. Pues ahora además de tener uno podrás obtenerlo personalizado del mítico juego de tetris. Cuenta con un indicador con cuatro luces LED para estar al tanto de su nivel de batería, y con un simple clic sabrás si necesitas cargarlo antes de salir. Si quieres uno entra en la web.



WITCHER 2 Y LOS HUEVOS DE PASCUA

Los carteles del tío Sam están en el juego. ¿Os suena este cartel? Los americanos buscaban que nos alistáramos en la armada ¿Este busca algo?



ETambién, si nos movemos por el juego encontraremos un famoso personaje de otros juegos ¿Parece un asesino? Lo curioso dentro de lo curioso es que si

nos esperamos un poco a su lado conseguiremos la habilidad de asesino.



Aunque son muchos más los huevos de pascua que podemos encontrar os dejamos este último. ¿Nada raro? Efectivamente no tiene nada pero si hablamos con él nos regalará la espada del Coronel Gondor. Un pequeño guiño al El Señor de los Anillos.



LA ESPADA DE ATILA

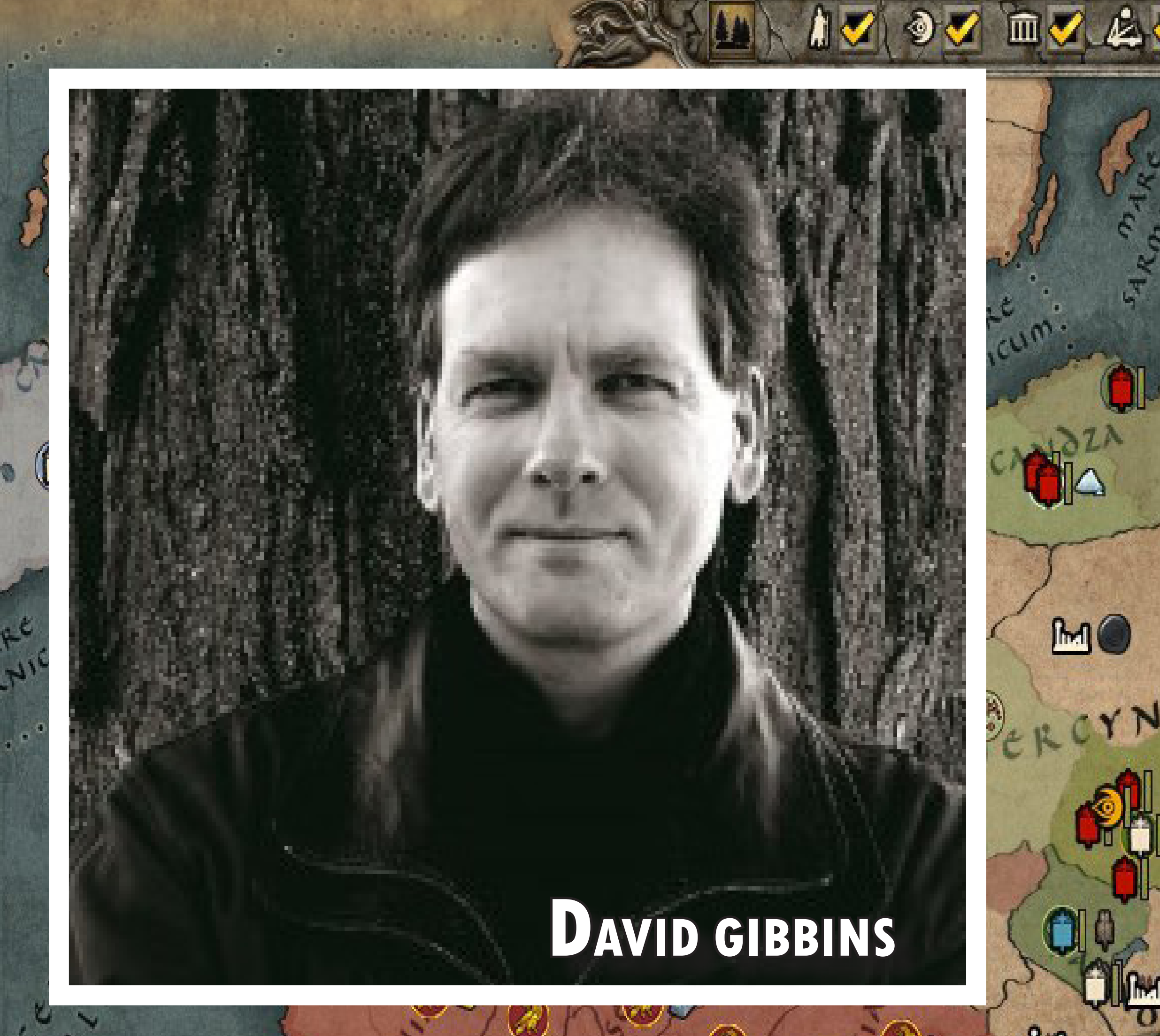


Tanto lectores de histórica bélicas como jugadores de la saga Total War estáis de suerte porque ahora Total War: Attila llega a las estanterías de las librerías con La Espada de Atila

David Gibbins, escritor del libro, es autor de siete novelas históricas, entre las que destaca el éxito internacional Atlantis y de las cuales también escribió otra dentro de la saga Total War, Total War: Rome. Destruir Cartago. David Gibbins es Profesor e investigador en Cambridge y en diversas universidades inglesas. Además durante una década dio clases de Arqueología, Historia Antigua e Historia del Arte.

Hablemos sobre el libro. Año 439 D.C. El Imperio romano se halla al borde del colapso. Con una rapidez sorprendente, un ejército vándalo ha asolado las provincias romanas de Hispania y el norte de África, conquistando Cartago y amenazando el control que Roma posee del Mediterráneo. Pero la amenaza más temible acecha al este del Imperio: una fuerza bárbara nacida en las duras tierras esteparias de Asia, guerreros de salvajismo inigualable que arrasarán con todo lo que encuentren a su paso en su sed de conquista. Es el ejército de Atila, el rey de los hunos.





Para un pequeño grupo de soldados romanos y un misterioso monje inglés, la única defensa posible es enfrentarse a la corrupción y debilidad de los emperadores romanos y remontarse a los gloriosos días del ejército de Roma en siglos pasados, procurando encontrar en la Historia la fortaleza necesaria. Concebirán así un plan increíblemente audaz que los llevará al corazón mismo de la oscuridad, hasta el baluarte del rey guerrero más temible que el mundo ha conocido nunca.

En el enfrentamiento que se sucederá, en la batalla más trascendente que nunca antes los romanos han tenido que prestar, la victoria recaerá únicamente sobre aquel

que pueda mantener en alto el símbolo más potente de la guerra jamás portado por un hombre: la espada sagrada de Atila.

Dentro del libro nos encontraremos tanto personajes de ficción como reales, entre los que se encuentras entre otros Aecio (Flavio Aecio, general del ejército romano de Occidente), Alarico (Jefe de los gépidos a las órdenes de Atila), Aspar (General romano a las órdenes de Aecio. Atila Rey de los hunos), Genserico (Rey de los vándalos), Maximino (Tribuno de la caballería en el ejército de Oriente), Mundzuc (Rey de los hunos, padre de Atila), y Valentiniano (Emperador de la Roma de Occidente).

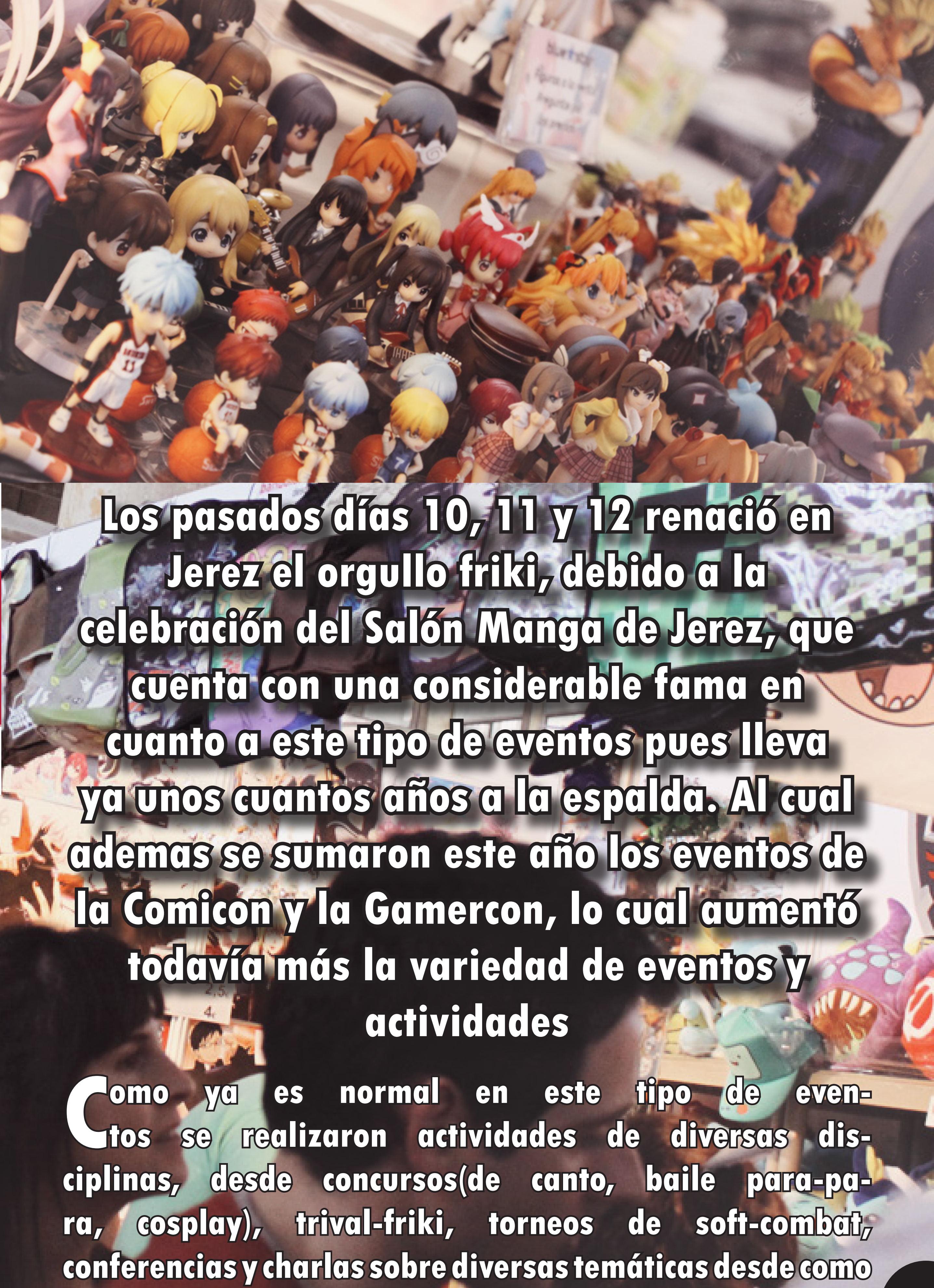
Si ahora vamos a las características del libro podemos decir que contiene más de 300 páginas y que el precio supera ligeramente los 20 euros. Además de estar basado en el juego Total War: Attila. Este juego es exclusivo de PC y nos sitúa en un contexto de hambruna, enfermedades y guerra donde un nuevo poder está creciendo en las grandes estepas del Este donde un millón de jinetes y el último rey guerrero ha puesto su mirada en Roma.



SALON DEL MANGA JEREZ



EL NIVEL DE LOS JUEGOS INDIES ESPAÑOLES SORPRENDIÓ GRATAMENTE. PARECE QUE LA INDUSTRIA EMPIEZA A DESPERTAR EN NUESTRO PAÍS



Los pasados días 10, 11 y 12 renació en Jerez el orgullo friki, debido a la celebración del Salón Manga de Jerez, que cuenta con una considerable fama en cuanto a este tipo de eventos pues lleva ya unos cuantos años a la espalda. Al cual ademas se sumaron este año los eventos de la Comicon y la Gamercon, lo cual aumentó todavía más la variedad de eventos y actividades

Como ya es normal en este tipo de eventos se realizaron actividades de diversas disciplinas, desde concursos(de canto, baile para-para, cosplay), trival-friki, torneos de soft-combat, conferencias y charlas sobre diversas temáticas desde como

>>



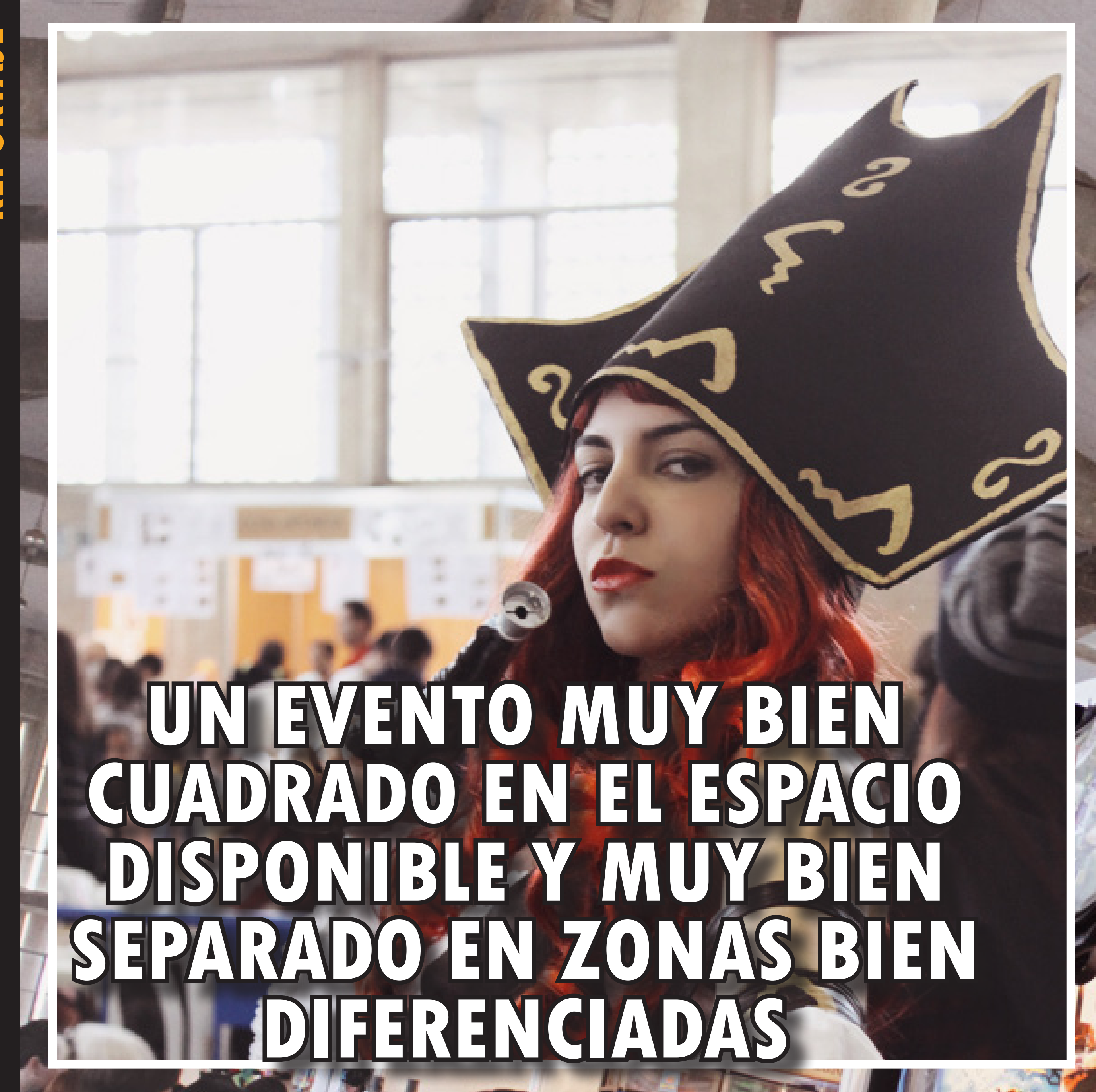
empezar en el mundo de los videojuegos, pasando por diversas charlas del mundo de Star Wars y llegando incluso a un encuentro con los dobladores de la serie Saint Seiya y Dragon Ball.

Todas estas actividades estaban repartidas por el recinto en pequeñas áreas temáticas, que la verdad estaban bastante bien organizadas y había suficiente sitio entre



ellas para poderte mover de una a otra con tranquilidad a pesar de la gran afluencia de gente que hubo, sobre todo el sábado.
La única zona que siempre estaba a reventar y por la cual era casi imposible desplazarse era la zona de tiendas, la cual en mi opinión para la próxima vez quizás podría contar con un poco más de espacio para moverse entre tiendas ya que así se podría evitar un poco la marea de gente que había entre ellas en todo momento.

>>



UN EVENTO MUY BIEN CUADRADO EN EL ESPACIO DISPONIBLE Y MUY BIEN SEPARADO EN ZONAS BIEN DIFERENCIADAS

Empezando a comentar las diferentes partes de la feria, una de las que me gustó y en la que encontré contenido muy llamativo fue en la zona de los juegos indies, que contaban con propuestas jugables muy interesantes. Entre los que tuve la oportunidad de jugar destacaría a tres:

- Planet Apolion, un juego en 2D con un apartado visual impactante que recupera la jugabilidad de los juegos de naves con scroll automático, en los cuales la pantalla se llena de enemigos y se vuelve una verdadera lluvia de



balas en todas las direcciones.

- Justas injustas, un juego de combates muy cortos, en los que la mecánica es que en cada lado de la pantalla aparece un jugador montado en un monociclo y deben dirigirse los dos al centro controlando la velocidad de su personaje y la inclinación de su arma para golpear al otro antes de que él te golpee a ti. Cada ronda es un punto y gana el primero que llega a 5.

>>



-Missing Translation, quizás el juego que más me sorprendió, pues cuenta con una estética en blanco y negro muy interesante, y una jugabilidad basada principalmente en puzzles con ideas bastante innovadoras. Además otro detalle a tener en cuenta es que se trata de un juego completamente gratuito asique se merece al menos echarle un vistazo y darle una oportunidad.

El recinto contaba también con una zona dedicada a tiendas de particulares con todo tipo de manualidades, desde galletas con formas de personajes de anime a imanes para



nevera, pasando por marcapaginas personalizados. Me parece que en este apartado la organización hizo un buen trabajo seleccionando a los asistentes ya que existían gran variedad de productos y de una gran calidad todos ellos.

No muy lejos de estas, también había una zona dedicada a dibujantes, donde exponían sus obras que estaban a la venta y entre las que había trabajos de gran calidad. Me pareció también muy interesante el hecho de poderles ver mientras pintaban sus obras y muchos de ellos admitían peticiones de caricaturas



o dibujos personalizados, muy amables en general. Para terminar, el recinto contaba con dos zonas de exposiciones bien diferenciadas.
-La primera de ellas una exposición con dibujos a color y bocetos sobre todo tipo de personajes de Marvel como Flash, el Capitán América o Thor.
-La segunda de ellas era una zona dedicada a Star Wars y contaba con todo tipo de material de la saga. Cascos de los troopers, réplicas de los mismos a escala real, réplicas de



los sables laser, y mucho más. La verdad es que esta zona estaba bastante llena de gente en todo momento, lo cual es normal debido a la calidad del contenido en su interior. En resumen, un evento bastante interesante y que contó con mucha variedad de eventos, principalmente gracias a que se juntaron las tres ferias en un mismo fin de semana. Esto provocó una gran cantidad de gente, tan grande que el sábado se alcanzó en aforo máximo de gente y por desgracia hubo personas que se quedaron sin poder disfrutar del evento.

REALIZADO POR PEDRO GARCIA



Finalmente tengo que hacer una mención en cuanto a la organización a ciertos detalles que fueron muy criticados por el público. Como por ejemplo el hecho de que avisaran de la necesidad de un ticket para acudir a la conferencia de Saint Seiya, Dragon Ball con sólo con 10 minutos de antelación y únicamente por el Facebook, cuando había gente allí presente que había ido al evento solo por dichas conferencias. Además de también avisar tarde de que el número de asistentes a dichas conferencias estaba limitado a solo 300 personas. También me pareció un poco exagerado el hecho de que pusieran restricción para el hecho de meter comida en el evento, debido a que el precio de la misma en el interior era muy elevado.

HYPERX CLOUD II HEADSET

HYPERX
CLOUD II
AURICULARES PARA JUGADORES PROFESIONALES

ESCUCHA TODO LO QUE ANTES TE PERDÍAS.

Los auriculares HyperX® Cloud II generan sonido envolvente 7.1 virtual con distancia y profundidad, para que disfrutes mucho mejor de tus películas, música o juegos. Ahora podrás localizar a tus oponentes y atacarlos antes de que te vean llegar.

- Caja de control de audio USB avanzada con tarjeta de sonido DSP integrada
- Sonido envolvente 7.1 para PCs y Macs
- Micrófono con cancelación de ruido mejorado digitalmente
- Certificados por TeamSpeak

 /hyperxcommunity

 @hyperx

 @HyperX

 /kingstonhyperx

kingston.com/hyperxcloud



HyperX es una división de Kingston.
© 2015 Kingston Technology Europe Co LLP y Kingston Digital Europe Co LLP, Kingston Court, Brooklands Close, Sunbury-on-Thames, Middlesex, TW16 7EP, Reino Unido.
Tel: +44 (0) 1932 738888 Fax: +44 (0) 1932 785469 Reservados todos los derechos. Todos los nombres de empresas y marcas registradas son propiedad de sus respectivos dueños.

COMETCON'15
28 Y 29 DE MARZO 2015
Auditorio Palacio de Congresos Príncipe Felipe de Oviedo

HUBO INVITADOS DE GRAN RENOMBRE, ENTRE ELLOS LOULOGIO

Aunque aún es marzo y corremos el riesgo de pasar frío en el norte, Ángel y yo no lo dudamos y nos fuimos directos a Oviedo para ser testigos de una nueva edición del CometCon, un salón multitemático con videojuegos, anime, talleres, y muchísimo entretenimiento. ¡Adelante con el reportaje!



Viernes noche. El cansancio de toda la semana se nota, pero decidimos ir a Oviedo lo antes posible para aprovechar el fin de semana al máximo y hacer noche allí. Llegamos, dormimos, y nos levantamos el sábado más descansados – mentira, estábamos cansados porque nada más llegar nos pusimos a jugar a la NES.

>>



Arrancamos la mañana en la CometCon al poco de abrir las puertas, y la primera impresión es buena: buen flujo de gente pero la entrada gratuita ha eliminado las colas, y el movimiento de gente es constante pero sin atascarse. Quisimos presenciar la charla de apertura pero no nos fue posible ya que no encontramos el lugar donde se celebraba, las salas no estaban demasiado bien marcadas. Ya que ya no llegábamos, decidimos buscar nuestra siguiente parada, habíamos decidido participar en todos los talleres y charlas que nos interesaran – que no eran pocos – y no sólo pasearnos en busca de cosplayers y de stands que fotografiar.

La primera charla a la que asistimos fue la de Illisia Cosplay and Photography, una gran cosplayer maña que ex-



LA ENTRADA GRATUITA EVITA QUE HAYA COLAS DE ACCESO

plicó durante algo más de una hora todo lo relacionado con los materiales y las técnicas para hacer armaduras y réplicas de armas con worbla, goma eva, fórex, etc. Una charla más que interesante para abrir el apetito de todo lo que nos quedaba por delante, aunque era complicado elegir de tanta actividad por hacer y a la que asistir y tan poco tiempo por delante, hablamos de tres plantas llenas de actividades y talleres, amén de consolas para probar los últimos lanzamientos de WiiU como el Mario Kart, entre otros, y torneos de juegos de mesa, de cartas y de videojuegos.



Nos fuimos a comer temprano ya que queríamos llegar a tiempo para el concurso de karaoke, y allí estuvimos presentes. No fue el mejor concurso al que hemos asistido, desde luego, pero lo bueno es que los participantes tuvieron más libertad para elegir sus temas y participó gente de todas las edades y tipos. Tras el concurso, nos dedicamos a ver el evento en su máximo apogeo, sábado por la tarde, el momento con más gente pero seguía siendo agradable moverse por los pasillos, que permitían no agobiarse en ningún momento, y las plantas altas eran muy espaciosas, dejando sitio para los fanarts y el espa-



cio de League of Legends en la planta intermedia, y en la última las salas de conferencias y talleres. Cuando me di cuenta, estaba sin baterías en la cámara y teníamos media hora hasta que empezara el concurso de cosplay, que por suerte se retrasó ligeramente y nos permitió volver "con las pilas cargadas", y nunca mejor dicho. El concurso de cosplay, a diferencia del de karaoke, tuvo un buen nivel, incluso alguna actuación que pasará a la historia por sus peculiaridades, como no moverse durante 4 minutos sobre el escenario y estar tumbado representando una de las escenas menos atractivas de una serie. Pero en general no defraudó, permitió que unos chicos de >>



Valladolid como Manlima Cosplay se dieran a conocer y ganaron el primer premio de forma totalmente merecida, y que otros cosplayers habituales hicieran de jurado como la ya citada Illisia, Nunnally o Yurai. Tampoco podemos olvidar que uno de los invitados especiales del evento era el conocidísimo humorista y youtuber Loulogio, que supo entretener y hacer reír al público a su más puro estilo, con monólogos de humor ácido e interactuando con la multitud constantemente. De hecho, varias de las actividades se realizaron en torno a él, como



un monólogo o un concurso de cortometrajes Live Action. Tras el concurso, cuando pensábamos que el evento cerraría en breve, nos sorprendieron informándonos que cerraban las puertas a las once de la noche, hora poco usual para un cierre de puertas (lo normal suele ser entre las ocho y las nueve) y que no fue en vano, pues el horario tenía actividades hasta el final. Los organizadores no pararon de correr en todo el día de un lado para otro, de hecho todo el mundo los buscaba y eran complicados de localizar, pero hay que reconocer que su esfuerzo valió la pena con creces.

>>



Nosotros decidimos marcharnos a cenar y descansar, pues nos quedaba por delante otro día completo – esta vez sí, no nos enganchamos de nuevo con la consola. El domingo, ya más enteros que el día anterior, volvimos al salón dispuestos a participar en más actividades, pero las que nos interesaban empezaban después de comer por lo que aprovechamos la mañana para seguir haciendo fotos y disfrutando del ambiente, ya algo más relajado que el día anterior, de la CometCon. Tras comer algo rápido, nos dirigimos al taller de patronaje que impartía Nunnally Cosplay, pero que por un fallo organizativo con otros talleres acabó posponiendo su inicio más de una hora y se acabó juntando con otra actividad no



relacionada en la misma sala, como era el taller para aprender a resolver el cubo de Rubik. Aun así, el taller de patronaje acabó desarrollándose correctamente y resultó de gran interés para todos los allí presentes, que agradecieron a la cosplayer la paciencia y el esfuerzo para que finalmente se realizara. Al poco de salir de éste, dio comienzo un taller para iniciarse en el mundo de las props con Bastian Coll, y de donde todos salieron con un brazalete que ellos mismos tuvieron que dibujar, recortar, pegar y dar forma. Illisia prestó sus conocimientos en algunos momentos del taller dada la experiencia que atesora, y finalmente resultó ser una auténtica masterclass.



Salimos satisfechos del taller, y corriendo al escenario principal para la entrega del resto de premios (de todos los torneos y actividades paralelas que se iban realizando) como el concurso de talentos que se había celebrado poco antes, algunos torneos de videojuegos, y juegos de mesa que tenían recompensa. Es un gusto ver a tanta gente llevarse algo a casa, ya sea una medalla, un lote de productos, e incluso premios en metálico. Sin duda, mi enhorabuena a la organización en este aspecto. Tras esto, se realizó la ceremonia de cierre, con todo el staff dando las gracias a los asistentes por haber hecho posible un año más el evento, y yo haciendo fotos sin parar de todo ello.

En resumen, podemos decir que ha sido uno de los mejores eventos del año, de los más agradables por el volumen



de gente y la inexistencia de colas para entrar gracias a la entrada gratuita, de los más completos por la cantidad de talleres y actividades al alcance de muy pocos, que si hay que ponerle un pero es que se nota que a la organización le falta experiencia por los retrasos en el inicio de varias actividades y pequeños detalles que estamos más que seguros que se pulirán en futuras ediciones y que no afectan para nada a la buenísima experiencia que nos llevamos. Estamos convencidos que ahí estaremos para verlo ya que Oviedo, y más concreto la CometCon, se ha ganado nuestro corazón. Si podéis escaparos no os arrepentiréis, os lo prometemos. Y si no nos creéis, podéis echar un vistazo a la galería de fotos que hicimos, o al calendario de actividades de su web . ¿Aún no nos creéis? Entonces venid, va a ser la mejor forma de que os convenzáis.

XXI SALON DEL MANGA DE BARCELONA

EL SALÓN ESTABA COMPUESTO POR TRES PABELLONES, UNO MENOS QUE EL DEL MANGA

Deseoso de repetir con la misma organización que nos permitió ir a nuestro primer evento, me dirigí a Barcelona a mediados de abril, mes más concurrido en cuanto a eventos y salones, pero con la clara prioridad de ir al salón del cómic de la ciudad condal, para ver si estaba al mismo nivel que el del manga



Como lo primero es el trabajo no pude escaparme antes, pero el sábado a primera hora de la mañana aterrizaba en Barcelona con todo mi material a cuestas (mi espalda os puede contar lo maravillosa que fue la experiencia). Fui directo al piso, solté el equipaje, y sin más dilación me dirigí al salón, donde me esperaba mi amiga Gabi, quien fue mi acompañante en esta aventura ya que Ángel no podía venirse conmigo.



Una vez dentro del recinto, al que una vez más entramos acreditados – gracias a Ficomic como siempre – lo primero que vi era que teníamos un pabellón menos que en el salón del manga, lo cual indicaba que el evento sería algo más pequeño, pero aun así de una dimensión considerable al estar compuesto por otros tres pabellones, y uno de ellos con dos plantas. Nada más entrar estaba la zona de exposiciones, centrada en el cómic europeo y norteamericano, los superhéroes de Marvel y DC, como el Capitán



América, y donde había algunos "photocalls" donde poder fotografiarte junto a tus personajes favoritos. Algunas tiendas complementaban esta zona, digamos que la de tránsito, ya que desde aquí se accedía al resto del salón. A mano derecha quedaba el pabellón más pequeño – y uno de los que menos se utiliza habitualmente, donde quedaban algunos cómics menos conocidos en exposición y había un par de zonas para charlas y actividades. Sin duda para hacer fotos es una gran

>>



ubicación ya que hay mucha luz y paredes blancas, ¡así que para los fotógrafos es nuestro gran rincón! A mano izquierda, se accedía a la zona donde se ubican los fanarts y fanzines, así como tiendas menos conocidas, por lo que como ya he comentado en repetidas ocasiones era el mejor lugar para descubrir artículos nuevos y exclusivos diseñados por la propia gente y con un trato más cuidado que los oficiales, peluches tejidos a mano, camisetas con diseños originales, chapas que no se ven en otros sitios, llaveros, etc. Sin embargo, aquí la afluencia era algo menor que en el resto de zonas, cosa que sigo sin explicarme. De frente al primer pabellón estaba la zona comercial, donde las grandes marcas tenían sus enormes tiendas: Norma, Ivrea, Planeta, Namco Bandai, y las tiendas más



habituales del circuito de eventos. Aquí era todo a lo grande, con varios puntos donde hacerse fotos, por ejemplo, con el martillo de Thor o con unas telas y luces haciendo de llamas como si salieran de las manos. Y aquí es donde los artistas invitados estuvieron firmando ejemplares, se pudieron ver caras de gente archiconocida como Luis Royo o Ibáñez (Mortadelo y Filemón), aunque también había oportunidad de ver a grandes artistas con menos repercusión mediática pero muy recomendables como Nekro, quien realiza unas fotocomposiciones al alcance de muy pocos por su originalidad y complejidad, o los dibujantes de Babylon Ediciones como Marta Nael, con un talento grandísimo y a quienes os recomiendo seguir de cerca.



Por último, me queda contaros acerca de la planta superior del primer pabellón, lugar donde se recogían más exposiciones de cómics – Mortadelo y Filemón, Star Wars – y donde se situaban las asociaciones que tenían un lugar en el salón: Barcelona Cosplay, Asociación de Star Wars de Cataluña, y la zona principal de videojuegos con presencia de Nintendo, quien nunca falta a estas citas, presentando a la comunidad juegos como Splatoon de la WiiU, y dejando probar los últimos lanzamientos: Mario Kart 8 en la consola de sobremesa, Monster Hunter, Zelda o Xenoblade en las recientes New 3DS, entre otros. La otra compañía presente en esta zona era Sony, con juegos como Drabon Ball Xenoverse y Just Dance. Tanto en una zona como en



otra se realizaron campeonatos, sorteos y se animó todo el tiempo al público a acercarse, algo muy de agradecer. También en esta planta es donde estaba el escenario principal, y donde se realizaron los concursos de cosplay tanto sábado como domingo, siendo presentados en ambos casos por Taifu Cosplay y por Ivy Cosplay, el del sábado más libre en cuanto a temática, y donde ganó un traje de Skeletor entre todos los asistentes, quienes tuvieron un gran nivel: trajes de Warhammer 40K, Sucker Punch o Doctor Who, entre otros. El concurso del domingo se centró en la temática de super héroes, con presencia de Iron Man, Arrow o los cuatro fantásticos.



Sobre la afluencia del salón, a pesar de todo el mundo que se acercó las colas avanzaron a buen ritmo gracias a la apertura de varias taquillas al mismo tiempo, y ni sábado ni domingo – día donde se notó la mayor afluencia de gente – se colapsó en ningún momento ni la entrada ni el interior, donde siempre se podía mover uno a sus anchas, y gracias a esta buena gestión se consiguió un récord de asistencia al evento. A la zona de la entrada, antes de los pabellones, se trasladó el típico autobús escolar americano amarillo, pero transformado en su interior en una cocina, para ser un puesto de comida más que original y hacer que la gente pudiera comer y descansar al aire libre. El tiempo no se



portó mal del todo, aunque el viento y las nubes grises acabaron dominando el fin de semana, que aunque para fotógrafos quizá era un punto a favor por no tener que preocuparnos de las sombras y el sol, también para nuestros modelos era más incómodo que haber tenido buen tiempo. No obstante, no puedo quejarme ya que lluvia no tuvimos.

Sobre las actividades, se realizaron durante todos los días que duró el salón (de jueves a domingo) charlas y conferencias, más las animaciones que ya he comentado propias de cada compañía, como Sony y Nintendo. He de reconocer que no tuve tiempo de asistir a ninguna ya que mi tiempo se repartió



entre dar vueltas por el evento haciendo fotos, los concursos de cosplay, y hacer algunas sesiones con cosplayers en el exterior. Conste que no he acabado contento con mi cobertura del evento por la escasez de fotografías y el cansancio acumulado que traía de Madrid que no me permitieron rendir al nivel que esperaba estar, y ya estoy pensando en cómo remediarlo cuando volvamos en noviembre al salón del Manga, que nos hará falta una buena organización para no perdernos ante un evento de semejante calibre, para el que ya quedan apenas unos pocos meses antes de volver a disfrutarlo.



En resumen, un gran evento y la gran referencia en cuanto a salones centrados en el cómic no japonés, donde se sigue viendo la cantidad de fans que tienen tanto los superhéroes clásicos como Spiderman, Batman o Superman, como la sempiterna Star Wars y también Star Trek, donde tuvieron cabida varias asociaciones, gente dedicada al mundo del maquillaje FX, exposiciones, charlas, y actividades varias y desde luego es una cita que si os gusta este mundo no deberíais perderos bajo ninguna circunstancia. El año que viene estaremos de nuevo, seguro.

EXPO MANGA MADRID

LAS DOS PLANTAS DEL PALACIO DE CRISTAL SE LLENARON DE ACTIVIDADES Y STANDS

Con tanto evento cubierto fuera de Madrid, era hora de volver a nuestra ciudad a disfrutar del ambiente y la gente más cercana a nosotros, así que esta vez sí, Ángel y servidor se fueron a pasar todo el fin de semana del 8 al 10 de mayo al pabellón de Cristal de la Casa de Campo, ¿queréis saber qué tal nos fue? Pues seguid leyendo



Por ir organizándome un poco, y teniendo en cuenta que iba a ser un fin de semana complicado por todo lo que tenía que hacer, decidí acercarme el viernes por la tarde. Poca gente como era de esperar, pero aun así ya había un buen ambiente, y era el momento perfecto para compras y disfrutar de las actividades y demás ofertas del evento. Estaban abiertas como era de esperar las dos primeras plantas del recinto, aunque la tercera estaba cerrada.

>>



En la planta superior había algunas asociaciones, así como una actividad de WRG, un campo de lucha de sumo (con unos trajes inflables), la omnipresente Nintendo con sus últimos juegos de WiiU y 3DS, y una zona de cafetería.

La planta baja era la principal. Muchas tiendas, la mayoría conocidas, una asociación de Monster Hunter llamada Gremio de Cazadores que organizó varias actividades y que pudo disfrutar de algunos cosplayers con trajes del citado videojuego, la mayoría de una calidad espectacular, entre ellos los chicos que ganaron el concurso del domingo llamados Manlima Cosplay. Allí también estaba el escenario principal, un escenario secundario, otra zona



de restauración, exposiciones varias y una actividad poco vista, también organizada por World Real Games, con una especie de carpa inflable cerrada y un juego de arcos y flechas, estas últimas blandas, como si fuera un paintball pero más light, con sus obstáculos tras los cuales esconderse y una estrategia a seguir para ganar, que sin duda se llevó las miradas y la participación de muchos de los asistentes.

Acabó rápido el viernes y empezó el sábado, y como era de esperar se organizaron largas colas para acceder al evento. Aquí radicó el principal problema que se le achacó al salón. Tanto sábado como domingo, por los límites de aforo del recinto, regulado

>>



este límite por una legislación surgida tras los incidentes del Madrid Arena, a pesar de que en el interior apenas había gente, en el exterior las colas eran eternas, y apenas avanzaban. Las taquillas apenas vendían para no colapsar más la cola de entrada, y la cola de entrada sólo se movía cuando salían varias personas del recinto y permitían a tantas otras introducirse. Esto produjo que hubiera gente haciendo colas de más de siete horas tan sólo para adquirir sus entradas, y que luego tuvieran que hacer otro tanto rato para poder entrar. De hecho, a los que salían y les ponían el sello para volver al evento, tenían que repetir la cola de la entrada debido al citado aforo máximo. El SAMUR tuvo que atender a una chica



que perdió el conocimiento por una insolación, ya que el calor y el sol fueron predominantes todo el fin de semana, y mucha gente pasó un mal rato. El domingo, que la entrada era gratuita con cosplay, obligaban a llevar el cosplay puesto antes de entrar, siendo algunos trajes bastante recargados y no recomendables para vestirlos durante largas horas a alta temperatura. No hubo ayudas desde la organización, ni hidratación para los pacientes cosplayers. Esta situación convirtió lo que podría haber sido el evento del año por asistentes y actividades en un evento muy criticado. La organización se ha pronunciado al respecto asegurando que quieren que se suprima el absurdo límite de aforo para poder introducir

>>



a más gente al mismo tiempo, esperemos que junto a esta medida se tomen otras como abrir la planta que permaneció cerrada o se piense en una nueva ubicación, ya que si esta situación se repite será complicado que la confianza de los asistentes siga intacta.

De puertas a dentro, la situación era bastante mejor, las asociaciones realizaron talleres y actividades varias, los fanarts tuvieron su sitio entre las tiendas grandes, lo cual resultaba de agradecer porque tenían más oportunidades de que la gente conociera sus productos, el escenario principal no paró en todo el fin de semana entre la pasarela de cosplay, el concurso de karaoke, un



panel de las serie Umineko no Kaku Koro Ni, conciertos de Yami Tabby o la invitada Haruka y más actividades entre medias para animar al público a participar. Como siempre, hubo un escenario secundario para cuando coincidían en horario las actividades, poder repartirlas.

El domingo la asistencia se mantuvo igual que el sábado, y se repitieron las colas de taquilla y entrada, aunque hubo menos problemas para acceder. Por la mañana, fuimos a cubrir el concurso de Cosplay, que se celebró en un pabellón adjunto – buen detalle, para no ocupar el escenario durante las 3 horas que duró y que los participantes estuvieran más tranquilos

>>



– y desde luego no defraudó el nivel. Algunos cosplayers ya eran conocidos, incluso algún traje era ya conocido de otros salones, como IronMan y Iron Girl, o los mismos chicos que participaron de Warhammer 40K en Barcelona, lo hicieron en esta ocasión. Finalmente el premio individual se lo llevó Lala Cosplay con un traje de Terra de Final Fantasy VI, que sin ser para nada aparatoso lo bien recreado que estaba y la actuación le permitieron llevarse el galardón. Por otro lado, el premio principal fue para Manlima Cosplay, los mismos chicos que ganaron con el traje de Ullr en el CometCon de marzo, y que esta vez vinieron con unas espectaculares armaduras de Monster Hunter y un atrezzo compuesto por un fondo,



una señal de caminos, un felyne construido con papel endurecido y recubierto de piel de peluche, y una réplica de un huevo de monstruo. Sus armaduras de Zinogre arrasaron, y más teniendo en cuenta que hasta las armas, a pesar del peso y el volumen, eran articuladas. Sin duda, tienen un grandísimo futuro en el mundo del cosplay a pesar de lo humildes que son, como deberíais comprobar en la entrevista que les hicimos un par de meses atrás.

He de reconocer que no pude parar en todo el fin de semana porque pretendí abarcar demasiado, metí demasiadas sesiones de fotos y no pude estar dentro del pabellón todo el tiempo que me hubiera gustado, y que uno

>>

REALIZADO POR ALVARO NARANJO



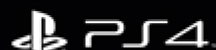
aprende de estas cosas para la próxima vez ir a cubrir el evento y olvidarme de sesiones de fotos en paralelo. Aun así lo vivido dentro fue genial, como siempre, volver a ver caras conocidas, volver a ver a mucha gente que vino desde fuera de Madrid y alegrarme porque antes o después todos consiguieron entrar, y ya estar deseando que llegue el próximo año para primero, hacer una cobertura como nos gusta de verdad, y segundo, ver lo que sucede con el asunto de las colas y el aforo. Por el momento tenemos antes el Expocomic, que sin lugar a dudas estaremos allí presentes, y donde esperamos veros a todos, del 11 al 13 de Diciembre en el mismo recinto.

EVOLVE

SÉ EL CAZADOR O LA PRESA.
ELIGE TU BANDO.
10/02/2015
#4V1 @EVOLVEGAME















©2010 – 2015 Take-Two Interactive Software, Inc. 2K, the 2K logo, EVOLVE, the EVOLVE logo, and Take-Two Interactive Software are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Turtle Rock Studios and the Turtle Rock Studios logo are trademarks of Turtle Rock Studios, Inc. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. All other marks are property of their respective owners.



ABRAZÁNDONOS A LO LEGENDARIO

Uno de los juegos más esperados de todo el año, el brujo sensual ha regresado a lomos de su caballo para darnos una aventura increíble y épica

Después de una larga espera poniéndonos los dientes largos, por fin CD Projeckt Red nos ha traído la tercera parte de The Witcher con el fin de conseguir que sea uno de los juegos más aclamados del año, y lo ha conseguido, además de llevar una gran carga dentro del género. El argumento, que sigue con toques de las anteriores entregas gira en torno a la cacería salvaje, en la que Geralt de Rivia se ve implicado en la que irá en busca de Ciri, la niña de la profecía y la cual está en peligro, junto a la ayuda de personajes ya conocidos como Yennefer y por conocer. Un mundo





lleno de criaturas legendarias, inmensas, mujeres y todo lo que puedas imaginar, pues el mundo en el que nos sueltan es amplio y libre. Desde el primer momento se nos muestra un juego totalmente adulto y maduro, donde no solo habrá escenas de sangre, si no también de cama, en la que nos dejan tener acceso a nuestras propias decisiones que servirán en el desarrollo de este camino.

El mundo libre y amplio que nos ofrece este The Witcher hará que nos olvidemos completamente del argumento principal, pues nos podemos tirar tantas horas haciendo misiones secundarias y viendo el paisaje que nos rodea, formado por ciudadanos, lobos, monstruos...Rincones ocultos que



ENCANTOS DE BRUJO

tendremos que descubrir para además conseguir experiencia adicional.

Para ir de un lado a otro podremos ir encima de nuestro caballo o mediante los puntos rápidos que iremos desbloqueando, de este modo nos ahorraremos a veces un poco de camino.

Las misiones secundarias que se nos ofrecen son muy variadas, desde contratos para matar determinados monstruos hasta carreras de caballos, donde los argumentos también



han sido cuidados ofreciéndonos momentos muy interesantes, todos ellos se irán desbloqueando en los tablones de anuncios, eso sí, hay que tener cuidado pues algunas si nos adentramos en las principales perdemos la posibilidad de hacerlas. Por lo tanto vivir esta aventura nos puede llevar más de 40 horas perfectamente, así que no hay queja alguna, pues podremos experimentar una vivencia completa.

A su vez hay un minijuego basado en cartas, en los que podremos tener nuestras propias barajas.

El sistema de combate nos permitirá ir cambiado mediante la rueda de poderes nuestras magias, a la vez que tendremos la posibilidad de hacer diferentes ataques. Y aunque no está nada mal la propuesta, muy parecida a la de los anteriores The Witcher a veces tiene sus fallos y puede ser un poco molesto, pero no supone un problema a la hora de enfrentarnos a nadie.



GENERO: ROL

PLATAFORMAS: XBO, PS4, PC

DISTRIBUIDORA: BANDAI NAMCO

DESARROLLADORA: CD PROJECT RED





Como todo juego de esta índole, nuestro protagonista irá subiendo y podremos ir especializándonos en diferentes ramas. A su vez podremos ir fabricando mediante diagramas armaduras, espadas... La banda sonora y el ambiente hacen una relación cien por cien compatible que nos creará una atmósfera increíble. Destacar el diseño de las mujeres, en el que se ve un gran trabajo puesto en ellas. CD Project Red ha demostrado con creces un título que ha revolucionado la nueva generación de consolas y que además se han ganado la gratitud de sus jugadores, puesto que han tenido un gran detalle que hay que tener en cuenta como DLCs gratuitos que se irán poniendo cada determinado tiempo.

CONCLUSIÓN

The Witcher 3 es un combo de cosas buenas que han creado un mundo épico y adictivo en los que pocos podrán lograr salir. Un título ambicioso para sus creadores que ha sido aclamado por los jugadores.

LEE TODOS NUESTROS NUMEROS

DESDE TU IPAD



REVISTA DE VIDEOJUEGOS



CAMINANDO ENTRE MUERTOS

Los zombies se ponen las botas para hacernos pasar horas de terror en el que nuestro objetivo será sobrevivir

State of Decay ya hizo sus estragos en xbox 360, siendo de uno de los esenciales que todo el mundo quería tener. Un mundo abierto, unos zombies con ganar de comer y unos supervivientes con pocos recursos y luchando para ver la luz de un nuevo día.

No voy a entrar en demasiados detalles que ya teníamos en la edición de Xbox 360 porque sería contar lo mismo, pero si haré hincapié en algunos detalles de importancia.

Esta edición nos llega después de haber visto su lanzamiento en Xbox 360 con todo el contenido que ha sido lanzado hasta la fecha como son la incorporación de las expansiones Lifeline (que añade una nueva historia) y Breakdown (en el que podemos crear nuestra propia historia). Nos brindan nuevos personajes, nuevas armas como pueden ser los cuchillos, la integración de logros para los que le gusten ver marcados sus retos y mucho más...


Pizzeria



Este título nos mete en un mundo abierto donde tendremos que juntarnos a otros supervivientes, todo esto en tercera persona y en el que cada decisión será importante. Para sobrevivir necesitamos recursos, y para ello tendremos que ir a explorar lugares en busca de comida, medicamentos... y si nos encontramos a otro superviviente podremos ayudarle para que después nos devuelva el favor. Hay que tener en cuenta que si un personaje muere, muere con todas las consecuencias, olvidaros de él. Da igual el tiempo que llevaras con él, o los objetos que llevaras y demás, lo pierdes. Esto hace que el nivel de supervivencia sea muy alto, tendremos que estar atentos a todo. Por desgracia, hay que sumarle, que al igual que pasaba con la edición de Xbox 360 a veces nos encontramos bug y muchas de estas veces son letales. Si morimos luchando en una dura batalla, defendiendo una casa con uñas y dientes y al final caemos, nos sentiremos apenados pero seguiremos adelante, en cambio si vamos corriendo y nuestro personaje se engancha en algo que no debería estar o de una mane-



UNA 'REMASTERIZACIÓN' QUE VALE LA PENA

ra que no podemos hacer nada... en este momento no nos hará tanta gracia. Si llegamos a tener una relación más que aceptable con otros podrá convertirse en personajes jugables. Si un personaje no jugable muere reducirá la moral de nuestra comunidad. Hay que subir la moral, puesto que si se mantiene baja los miembros que estén en ella podrían abandonar nuestra comunidad. Por lo tanto, todo lo que hagamos afectará a nuestro círculo más cercano.

En todo el juego hay unas 99 armas de fuego, cada una distinta de otra y alrededor de 40 armas cuerpo a cuerpo que se diferencian en tres tipos: pesadas, contundentes y cortantes. Estas serán mejores si los personajes que las llevan tienen unas características acordes a estas y por tanto, cuanto más las usemos, más unidas estarán a nosotros.





Hay distintos tipos de zombies que además serán un tanto "inteligentes" . Pueden ir solos o en grupos que se lanzarán a los supervivientes en cuanto nos vean. Como todos, siempre están los más peligrosos y lo más sencillos. Sin embardo entre ellos pueden aumentar su poder ya que si tardamos un tiempo en matar una plaga, estos pueden hacerse más fuertes aumentando el número de zombies provocando que la moral de nuestra comunidad reduzca. Gráficamente se ha visto mejorado llegando ahora hasta los 1080p y con muchos fallos arreglados. Ahora los mapas y escenarios lucirán mejor, igual que los personajes. Esto hace que veamos las cosas con más nitidez y que nuestra mirada abarque más distancia. Útil si queremos tener vigilado el terreno frente a un posible ataque zombie.

CONCLUSIÓN

State of Decay Day One Edition brinda la oportunidad de jugar al juego de supervivencia zombie que tanto gustó en Xbox 360. Ahora con muchas mejoras, nuevos personajes, más armas y algunas que otras sorpresa. Como contra puedo decir que aunque se han reducido considerablemente los bugs aún sigue teniendo algunos importantes.



¿SERÁS CAPAZ DE SUPERAR EL RETO QUE TE PONE DARK SOULS II SCHOLAR OF THE FIRST SIN?

Un juego para los amantes de los retos, y de la dificultad, de los jugadores que huyen de las ayudas y lo sencillo, Dark Souls II Scholar of the First Sin ahora en nuestras consolas de nueva generación

Dark Souls II se metió a fuego en los corazones de muchos jugadores de rol, y tanto para estos que ya lo jugaron como para los nuevos nos ha llegado una versión más que remasterizada para volver a vivir esos momentos de desesperación, de frustración y finalmente de pura adrenalina y entusiasmo cuando íbamos superando los retos que nos brindaba el juego.





El que avisa no es traidor y este juego no es sencillo. Es un juego sufrido, con sufridas batallas por la supervivencia. En todo momento nos sentiremos débiles aunque vayamos equipados con la mejor armadura que nos podamos encontrar, si conseguimos dominar el juego podemos sentirnos orgullosos de ser buenos jugadores. En esta edición contamos con un nuevo personaje, y un final alternativo para que llegar al final también sea un aliciente para los que terminaron Dark Souls II.

Morir, morir y morir será el eterno problema con el que nos encontraremos pero no desistáis porque si no sois capaces de alcanzar vuestra meta al principio lo haréis tarde o temprano porque la dificultad irá bajando progresivamente con cada muerte vuestra. No tengáis problema en volver cien veces a la hoguera más cerca para curaros, mejor una retirada a tiempo que una dolorosa muerta que conllevará volver al punto para recuperar nuestras almas perdidas.

Una historia sin demasiada profundidad, no siendo normal en un juego de rol, aunque no por ello el juego deja de ser



SI NO ERES BUENO, CON CADA MUERTE BAJARÁ LA DIFICULTAD DEL JUEGO

un candidato a nuestra jugoteca. Comenzaremos en el reino de Drangleic después de convertirnos en un hueco, es decir, un ser no muerto que se alimenta de almas. Tendremos una maldición sobre nosotros, dejaremos de ser humano.

El nombre del personaje y sus características será cosa nuestra. Un completo interfaz nos dejará personalizar a nuestro protagonista. Poniéndolo a nuestro gusto con todo lujo de detalles: tierra natal, tipo y color de pelo, barba, tatuajes, y más cosas. También elegiremos la clase, entre las que tendremos: guerrero, caballero, espadachín, bandido, clérigo, hechicero, explorador y marginado. Si os gustan los retos marginado será la mejor opción ya que comenzareis sin nada, hasta sin ropa, luego tendremos que ser buenos y rápidos para equiparnos antes de empezar a morir.



Las horas de juegos ahora serán más porque además del juego original tendremos todo el contenido descargable lanzado hasta la fecha: Crown of the Sunken King, Crown of the Old Iron King y Crown of the Ivory King.. Si no tenías suficientes con casi un centenar de ahora tendrás más juego para rato.

Los gráficos como es normal se han mejorado en esta versión. Echábamos en falta unos mejores gráficos en la versión anterior y ahora parece ser que From Software ha pensado en nosotros. Podemos disfrutar de los grandes y bonitos paisajes que inundan este mundo. Además la iluminación y la ambientación si ha sido mejorada con creces, simplemente os encantarán.

No esperéis que las armas y armaduras os caigan del cielo ni tampoco que tengáis millones de estas en cualquier rincón o cofre. Si queréis mejorar el equipo os lo tendréis que ganar. Consigue almas y cámbialas por armaduras y armas pero siempre elige bien porque serán costosas y las almas



DISFRUTA DE DARK SOULS A 1080P Y 60 FPS

no siempre serán fáciles de obtener. Recordar también que todo el equipo pierde eficacia con cada ataque o golpe recibido, no dudéis en ir a repararlo para que no os bajen las defensas.

A la hora de recorrer mundos tendremos dos maneras, ir a pie a donde queramos, ya que siempre podremos volver sobre nuestros pasos y a la vez tendremos que llegar a los sitios nuevos o usar las hogueras para teletrasportarnos entre puntos conocidos. Cuando llevéis una horas jugando se os puede hacer bastante lineal el juego aunque es cierto que hay muchas bifurcaciones para explorar y sitios que seguramente si no exploráis lo suficiente, no encontrareis.



No os confiéis con ningún enemigo porque habrá enemigos fáciles pero siempre pueden ser mortales para nosotros. Cualquier enemigo intentará matarnos y si lo dejamos lo hará, si nos descuidamos también y si somos lentos en ejecutar nuestros movimientos y/o estrategias también. No bajéis la guardia en ningún momento porque ellos no lo harán, además de que se penaliza cada muerte, nuestra vida se irá reduciendo además de que perderemos las almas ganadas pero con la opción de ir a buscarlas al punto donde nos mataron. Os recomiendo que nada más revivir lo primero que hagáis es buscar estas almas aunque luego salgáis corriendo y decidáis no matar al enemigo que os aniquilo porque sin almas no mejoraremos y por supuesto nunca acabaremos con ese enemigo. Si los enemigos normales os parecen difíciles, ya veréis los jefes finales. Una de las novedades de este juego, y esto es bueno de cara a los que ya jugaron el juego en Playstation 3 o Xbox 360, es que ahora los enemigos han sido reubicados, y además se ha multiplicado la cantidad de enemigos



NO SERÁ FÁCIL PERO SI PLACENTERO

que nos encontraremos. Donde antes el camino nos daba un respiro, nos parecía fácil, o hemos muerto tantas veces que ya nos sabemos dónde estaba cada enemigo no nos servirá para nada en este juego. Veremos enemigos en todas partes, enemigos más difíciles, más cantidad y ningún rincón será seguro para darnos un respiro ¿Te costó pasarte Dark Souls II? Pues agárrate… En ese juego no funcionará lo de machacar botones porque disponemos de una barra de resistencia que se gastará y además, bastante rápido. Podremos pegar todas las veces que queramos pero con cabeza. Aprovechar siempre los momentos de flaqueza de los enemigos aunque algunos nos lo podrán muy difícil.

GENERO: ACCION	PLATAFORMAS: XBO, PS4
DISTRIBUIDORA: BANDAI NAMCO	DESARROLLADORA: FROM SOFTWARE

DARK SOULS II SCHOLAR OF THE FIRST SIN

16 www.pegi.info

HISTORIA	9.1
GRAFICOS	8.9
MUSICA	9.0
JUGABILIDAD	9.5
TRADUCCION	6.7

NOTA 9.0

REALIZADO POR BIBI RUIZ



Hablamos ahora de las opciones multijugador. Tiene la posibilidad de dejar mensajes escritos en el suelo para dar ayuda a otra gente, como por ejemplo que hay un camino oculto, que hay un enemigo difícil o simplemente de que es una zona donde puedes morir fácilmente. También podemos recibir ayudar en la partida o darla, aunque las otras personas se verán en tonalidades blancas y negras. La parte mala es que dejamos la posibilidad de que otros jugadores solo entren para acabar con nosotros.

Si te gusta el género os recomiendo también un juego de la misma desarrolladora From Software que ha sido publicado recientemente. Este no es otro sino que Bloodborne , del cual podéis leer el análisis que publicamos en el anterior número de Creative Future .

CONCLUSIÓN

Dark Souls II es un juego de rol para los buenos amantes del género y sobre todo para los que buscan un reto. Es un juego completo en todos los apartados. Si probaste el primero no te digo más, si no lo has jugado esta es tu oportunidad de probar si eres un buen jugador de rol.


RATCHET
& CLANK
TM
COMING TO THEATRES 2015
Ratchet and Clank is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America LLC. © 2014 Ratchet LLC.
RAinmakeR
CMG
CINEMA MANAGEMENT GROUP
BLOCKADE
entertainment



AUMENTA WOLFENSTEIN CON ESTA CAMPAÑA INDEPENDIENTE

Con la llegada de Wolfenstein The New Order recibimos el retorno de una franquicia largo tiempo olvidada

Este no fue un juego solo para recordar viejas glorias, si no que trajo un gran nivel tanto narrativo como de jugabilidad y con unos detalles muy cuidados. Pero no iba a ser un solo juego, si no la resurrección de la franquicia, y ahora hemos recibido Wolfenstein The Old Blood, una campaña independiente que nos devuelve a ese fascinante mundo.

Con The Old Blood nos encontramos ante una precuela. En el año 1946 en Austria, nuestro protagonista Blazkowicz debe infiltrarse en el castillo Wolfenstein para robar unos documentos que pueden marcar el curso de la historia.





El fuerte de este renacimiento de la saga fue el argumento que te metía en la historia, sin embargo con The Old Blood flaquea un poco. Con esto no queremos decir que sea malo, si no que posiblemente esperábamos un poco más de lo que nos da.

Es posible que sea a propósito, para no cargar demasiado a los nuevos jugadores que no hayan probado aún la franquicia y se decidan a adquirir la continuación de la historia (The New Order).

Pero esto no quiere decir que a los veteranos de la serie no les vaya a gustar, porque este juego está lleno de guiños a Wolfenstein 3D, pero si quieres descubrir más tendrás que probarlo tú mismo.

El juego está estructurado en ocho capítulos independientes con mapas que aunque bastante lineales nos dan una pequeña posibilidad de exploración para conseguir la gran cantidad de secretos y coleccionables que trae el juego que nos harán me-



¿UNA TUBERÍA DE COMPAÑERO?

ternos un poco más en la historia.

La jugabilidad se mantiene con respecto a The New Order con sus coberturas, botiquines, portar 2 armas o los escudos y las hordas de enemigos. Por supuesto también contaremos con la posibilidad de avanzar sigilosamente o arrasando con todo como vimos en el anterior juego.

Wolfenstein The Old Blood no trae demasiadas novedades, siendo posiblemente la más notoria una tubería que nos acompañará prácticamente desde el principio y que tendrá varios usos gracias a las características que tiene. Si la dividimos en dos desenroscándola podemos usarla como piolets para escalar paredes o para eliminar sigilosamente a los enemigos. Estos últimos también han sufrido algún cambio, haciéndonos que tengamos que pensar la forma más adecuada de matarlos, sobre todo a los Zombis nazis.

GENERO: ACCION | PLATAFORMAS: XBO, PS4
DISTRIBUIDORA: BETHESDA SOFTWORKS | DESARROLLADORA: MACHINEGAMES



La duración aproximada es de ocho horas, pero con una gran capacidad de rejugabilidad debido a los coleccionables y a los distintos niveles de dificultad, y todo ello a un precio bastante reducido.

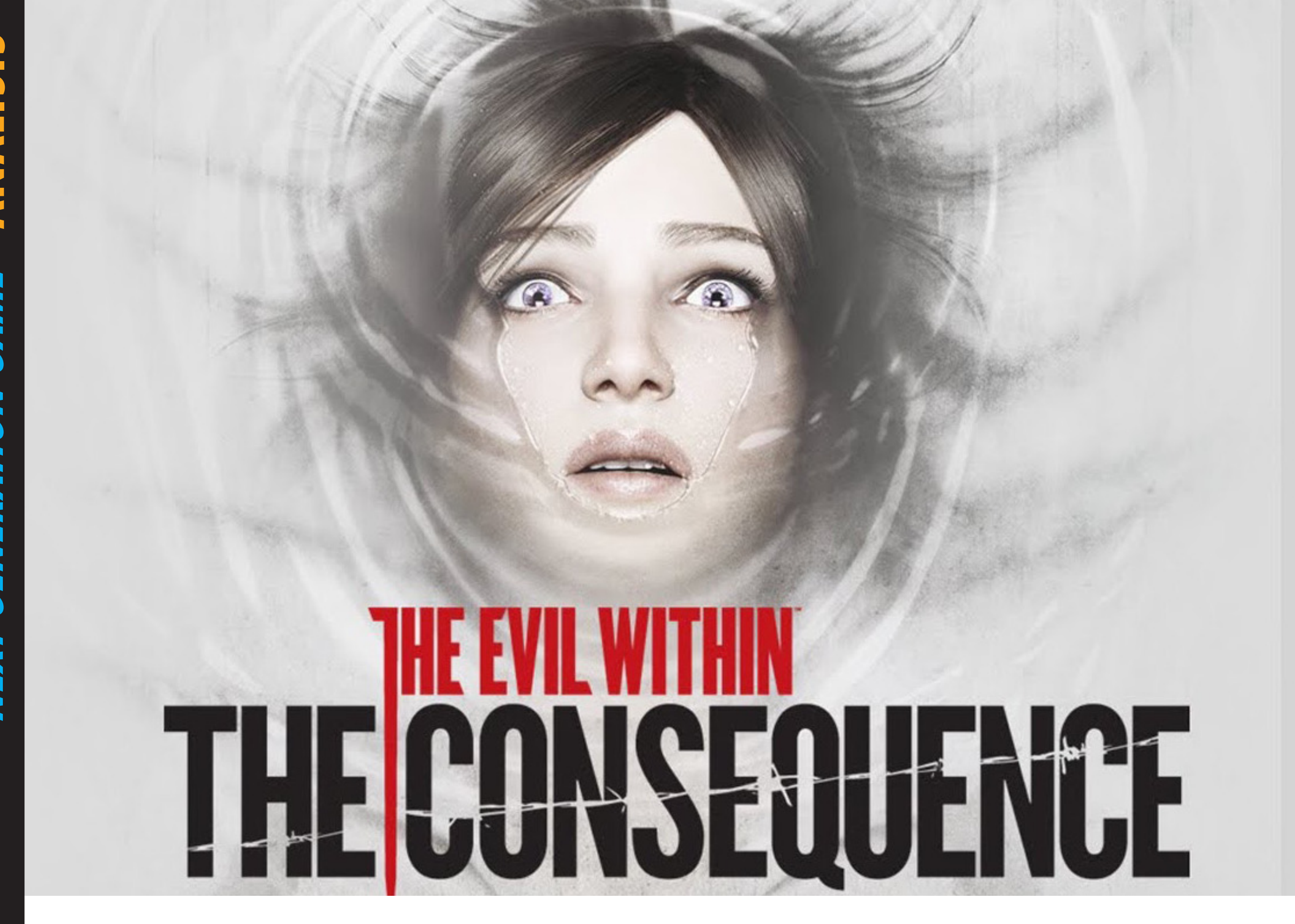
Respecto al apartado gráfico es continuista con respecto a su predecesor por lo que tendremos escenarios muy cuidados y pasillos bastante tétricos que nos ayudan a meternos en el papel que estamos jugando.

En lo que respecta al sonido cabe destacar las conversaciones entre los nazis y los efectos de sonido, sobre todo en las armas que son de una excelente calidad, pero quizá lo más interesante para los españoles es que el juego viene totalmente traducido a nuestro idioma y de una gran calidad

CONCLUSIÓN

Wolfenstein The Old Blood es una genial adhesión al universo Wolfenstein que gustará tanto a los que no lo hayan probado como a los veteranos de la saga. Como plus tiene que a pesar de ser un DLC es independiente, por lo que no tendremos que tener The New Order para jugarlo.


DESTINY
EXPANSIÓN II
CASA DE LOS LOBOS
16
www.pegi.info
REQUIERE DESTINY PARA JUGAR EL PACK DE CONTENIDO DESCARGABLE. EL JUEGO SE VENDE POR SEPARADO.
© 2014 Bungie, Inc. Todos los derechos reservados. Destiny, el logotipo de Destiny, Bungie y el logotipo de Bungie son marcas comerciales de Bungie, Inc. Editado y distribuido por Activision. Activision es una marca registrada de Activision Publishing, Inc.
Todas las demás marcas comerciales y nombres de marca pertenecen a sus respectivos titulares. Todos los derechos reservados.
BUNGiE
ACTIVISION



CONTINUA LA HISTORIA DE JULI

Completa la historia de Juli Kidman. Una trama paralela que nos desvelará detalles que no conocíamos de la trama principal... además de sufrir más que nunca

Antes de comenzar con el DLCs, y al igual que en los otros dos dlcs, os vamos a poner un poco al día con la historia del juegos principal, para refrescároslo por si lleváis algún tiempo sin jugar.

El juego llegó de la mano de Shinji Mikami creador de Resident Evil y Dino Crisis, dentro de su nuevo estudio, Tango Gameworks, y colaborando con Bethesda Softworks creadora The Elder Scrolls y Fallout entre otros. The Evil Within busca volver a los orígenes del género Survival Horror que tanto echan de menos los fans. En The Evil Within encarnamos





a Sebastián Castellanos, un detective de la ciudad de Krimson, cuando recibe un aviso de un crimen comienza el juego. Dicho crimen parece que se ha producido en un hospital mental. Al llegar allí con nuestros compañeros Joseph y Julie comprobamos que todo es un baño de sangre y vemos cómo un hombre con extrañas habilidades masacra a tres policías en un abrir y cerrar de ojos para, segundos después, noquearnos. Y es aquí cuando comienza nuestra pesadilla. Nos despertamos en una habitación cabeza abajo, rodeado de cadáveres y de un tipo enorme que descuartiza los cuerpos.

Llegamos al contenido del DLC. Todo continua donde lo dejamos con al anterior, The Assignment. Al igual que en el anterior, asumiremos el papel de la detective Juli Kidman , la misteriosa com-



pañera de Sebastián Castellanos, en una historia paralela que despejará algunas de las incógnitas sobre su paradero en The Evil Within. Otra vez se nos brinda la oportunidad para desentrañar los motivos ocultos de la detective Kidman y su misteriosa conexión con Mobius, un grupo clandestino sospechoso de ser el responsable de los espantosos hechos acaecidos en The Evil Within. Comenzaremos despertando en una habitación de lo que parece un hospital, todo muy bonito y fuera de lo visto en los otros juegos de horror y depresión… hasta que abramos la puerta… mucho había durado lo bueno. Cogemos de nuevo nuestra linterna y empezamos a ver personajes contando historias y nos empieza a sonar el sitio donde nos encontramos. ¿Quieres saber más? Pues ahora te toca a ti… ya no más spoilers. Una contra que tal vez hemos visto



es que es más corto que el anterior pero al menos nos deja con el cuerpo preparado para el tercer y último.

Como comentamos en el anterior dlc, el arma de nuestra protagonista es una linterna. Con armas era difícil sobrevivir, pues nuestra amiga lo tiene más complicado. Es cierto que algunas otras armas usamos pero nuestro principal sustento será la linterna. No penséis que es una linterna que dispara rayos laser o que se convierte en una espada de dos manos, no, la única habili-

GENERO: ACCIÓN / SURVIVAL HORROR

PLATAFORMA: PS4, XBO, PS3, 360, PC

DISTRIBUIDORA: BETHESDA SOFTWARE

DESARROLLADORA: TANGO GAMEWORKS

18 www.pegi.info

THE EVIL WITHIN THE CONSEQUENCE

HISTORIA	8.0
GRAFICOS	8.5
MUSICA	8.1
JUGABILIDAD	8.0
TRADUCCION	8.5

NOTA 8.3



REALIZADO POR ISA GARCIA

dad es que nunca se agotan las pilas.

Como han conseguido el juego y The Assignment este dlc es un auténtico Survival Horror y además nos hará sufrir mucho porque no podemos luchar con los enemigos, tendremos siempre que evitarlos ¿Pensabais matarlos con la linterna? Aumentaremos bastante las horas del juego si nos dedicamos a buscar los coleccionables además de que descubriremos más sobre la trama del juego, detalle que es de agradecer ya que se nos quedamos mucha dudas en el juego principal.

El ambiente está muy conseguido gracias a los entornos en los que se va desarrollando. Tenemos lo mismo que ya vimos en el juego principal, ya que este apartado no hacía falta cambiarlo.

El apartado sonoro destaca por un doblaje a la altura. El sonido de las cadenas, los enemigos andando, el fuego... realmente ayuda a sentirse inmerso dentro del juego, algo que no todos los títulos logran. El sonido ha sido testeado con los nuevos HyperX Cloud II.

Al igual que The Assignment y que el siguiente DLC, The Executioner, forman parte del Season Pass de The Evil Within el cual tiene un precio de 19,99 €, aunque si solo queremos adquirir este DLC nos costará 9,99€.

CONCLUSIÓN

Si obtuviste el anterior DLC este tienes que tenerlo porque es una extensión del otro aunque seguramente no haga falta que te lo diga porque ya estarás pensando en lo nuevo que le depara a la detective Juli Kidman.



EL ÚLTIMO DLC DE THE EVIL WITHIN

El tercer y último complemento para The Evil Within llega a nuestras consolas

Antes de comenzar con el DLCs, y al igual que en los otros dos dlcs, os vamos a poner un poco al día con la historia del juegos principal, para refrescároslo por si lleváis algún tiempo sin jugar.

El juego llegó de la mano de Shinji Mikami creador de Resident Evil y Dino Crisis, dentro de su nuevo estudio, Tango Gameworks, y colaborando con Bethesda Softworks creadora The Elder Scrolls y Fallout entre otros. The Evil Within busca volver a los orígenes del género Survival Horror que tanto echan de menos los fans.

En The Evil Within encarnamos a Sebastián Castellanos, un detective de la ciudad de Krimson, cuando recibe un aviso de un crimen comienza el juego. Dicho crimen parece que se ha producido en un hospital mental. Al llegar allí con nuestros compañeros Joseph y Julie comprobamos que todo es un baño





de sangre y vemos cómo un hombre con extrañas habilidades masacra a tres policías en un abrir y cerrar de ojos para, segundos después, noquearnos. Y es aquí cuando comienza nuestra pesadilla. Nos despertamos en una habitación cabeza abajo, rodeado de cadáveres y de un tipo enorme que descuartiza los cuerpos.

Una vez recordado lo visto en el juego principal, este DLC no sitúa en una serie de combates en la arena bajo la perspectiva en primera persona del guardián. Armados inicialmente con el característico martillo de este personaje nos enfrentaremos a varios villanos emblemáticos de The Evil Within para ganar nuevas armas y mejoras.

Lo mejor de The Executioner es que nos vamos a poner en la mente del malo. Ya hemos vivido el juego como Sebastián Castellanos, ya hemos visto



SOBREVIVE EN ESTE MUNDO DE LOCOS

una historia paralela con los dos primeros dlcs (The Assignment y The Consequence) donde veíamos todo desde los ojos de la detective Juli Kidman y ahora nos toca pasarnos al bando contrario. Y veremos que nuestro temido guardián no es tan malo como parece porque hay unas motivaciones que lo mueven a hacer lo que hace.. salvar a su hija.

La ambientación de este DLC estará centrada en la mansión de los Victoriano donde se combina combates cuerpo a cuerpo en primera persona con la exploración a la vez que se nos permite descubrir la historia de un hombre obligado a convertirse en el guardián. Ahora será muy distinto llegar a esos enemigos que tanto nos costaron liquidar.. ¡ZAS! Mamporrazo.

GENERO: ACCION / SURVIVAL HORROR

PLATAFORMAS: PS4, XBO, PC, 360

DISTRIBUIDORA: BETHESDA SOFTWORKS

DESARROLLADORA: TANGO GAMEWORKS

18
www.pegi.info

THE EVIL WITHIN THE ASSIGNMENT

HISTORIA	8.5
GRAFICOS	8.5
MUSICA	8.8
JUGABILIDAD	8.5
TRADUCCION	9.0

NOTA 8.7



REALIZADO POR ISA GARCIA



Al ser un dlc tan peculiar, y salirse de la línea de los visto hasta ahora aunque me ha gustado mucho recorrer la mansión sin esconderme, la duración es un poco más corta, unas dos horas de juego, pero también tenemos que tener en cuenta que este DLC es mucho más económico que los anteriores. The Executioner es el último complemento que completa el Season Pass de The Evil Within. El Season Pass, con un precio de 19,99€. Y el precio de este DLC es de 4,99€.

CONCLUSIÓN

The Executioner es la oportunidad perfecta de ver otra visión más del juego, y además con un precio inferior a The Assignment y The Consequence. Vale la pena probar este DLC si has jugado los otros dos porque parecía que no, pero todo vuelve a cambiar y ahora nuestra forma de supervivencia vuelve a ser distinta.

LEE TODOS NUESTROS NUMEROS
DESDE TU SMARTPHONE



CREATIVE FUTURE
REVISTA DE VIDEOJUEGOS

DESTINY®



EXPANSIÓN II

LA CASA DE LOS LOBOS



LOS GUARDIANES DEBERÁN DAR CAZA A LOS CAÍDOS

Destiny sigue aumentando sus horas de su juego y su contenido con la llegada de su segunda gran expansión llamada La Casa de los Lobos

Para los que no conocen el juego principal aún podemos resumir que en Destiny se trata de un shooter cooperativo con toques de RPG, en el sentido de desbloquear habilidades e ir subiendo de nivel. Ambientado dentro de 700 años en un futuro en el que estamos al borde de la extinción donde la humanidad ha tenido una época hegemónica de expansión por el universo colonizando varios planetas. Eran buenos tiempos hasta que nos topamos con unos alienígenas que rivalizaban con la nuestra por ostentar el título de especie dominante. Casi nos llevaron a la destrucción completa pero aún queda algo de esperanza y está depositada en Last City, último bastión humano







NUEVOS MAPAS MULTIJUGADORES

que resiste. Afortunadamente parece ser que contamos con algún aliado ahí fuera que nos protegerá como si de un guardián se tratara. Es la misteriosa esfera blanca conocida como The Traveler (El Viajero). Poco se sabe sobre este misterioso aliado salvo que nos ayuda y que con su llegada comenzó la expansión humana por el universo. Las dos grandes novedades de esta expansión son el Evento Multijugador Competitivo (Las Pruebas de Osiris), un evento eliminatorio eliminatorio semanal de 3 contra 3 en el que los niveles de poder importan; y Actividad Arena Cooperativa (Ambientado en El Presidio de los Ancianos), donde equipos de tres jugadores pueden participar en oleadas contra enemigos de dificultad variante.





La historia principal también ha variado. Nuevas misiones han sido incorporadas. Petra Venj de la Guardia de la Reina y con Variks, un Caído leal a la Reina nos dirán que es lo que tenemos que hacer. EL hilo que moverá esta parte de la historia será una venganza contra los caídos donde nos moveremos entre La Tierra y Venus.

Si pensabas que tenías el máximo nivel de luz, no es verdad. Puedes subir hasta el nivel 34 gracias al aumento de equipación. Incrementa tu nivel de armas y armaduras Legendarias y Exóticas. Esta segunda expansión del juego añade una gran variedad de armas, armaduras y equipamientos. Si lo que te gusta es comprar objetos, El Arrecife se expande con un espacio situado en el cinturón de asteroides entre Marte y Júpiter, con nuevos comerciantes que ofrecen premios únicos y nuevas recompensas.



El arsenal de Destiny nunca ha sido pequeño y lo mejor es que estamos de buenas porque sigue creciendo. Con La Casa de Los Lobos tendremos la posibilidad de conseguir nuevas armas, armaduras y equipaciones, incluyendo objetos de temática Legendaria, Exótica, Facción y Caídos.

Un nuevo Asalto (El Ladrón de las Sombras), donde viajaremos nuevamente a la Luna para dar caza a un mercenario caído llamado Taniks.

Más mapas multijugador competitivo. Escudo Negro, una base desmantelada que se cree que fue una posición defensiva clave, empleada por el Cabal cuando establecieron su base de guerra en Marte; Guarida de Ladrones, un escondrijo de los Caídos situado en las calderas de Venus con descensos precarios, que ofrecen rutas alternativas para aquellos que quieran arriesgarse a caer; y La Corte de las Viudas , un mapa asimétrico con dos líneas de visión y apretados interiores, situado en la Zona Muerta europea de la Tierra.

El espléndido apartado sonoro y los magníficos gráficos se han respetado sin muchas variaciones. Gráficamente los objetos brindan un nivel de detalle espectacular, los personajes rozan la perfección y los escenarios simplemente son esplendidos. El apartado sonoro es muy bueno, nos acompañara dando emoción a cada momen-



to, y se integrará con nosotros de una manera brillante. Ya lo veréis en esos momentos que no paran de aparecer enemigos y la música sube volumen y ritmo para que salte la adrenalina.

Si el juego lo tienes para Playstation estas de suerte porque contarás con contenido exclusivo. Tendrás acceso a un cuarto mapa multijugador competitivo, La Atalaya del Tiempo, situado en una estructura en forma de reloj en Marte, construida por los Vex aunque no llegará hasta otoño de este año.

CONCLUSIÓN

La Expansión II La Casa de los Lobos de Destiny nos trae muchos contenidos nuevos desde armas y armaduras, hasta mapas multijugadores pasando por nuevos añadidos. Se aumenta la historia y subimos el nivel del personaje. Si te conocías el juego completo este es un buen momento para aumentar su contenido.



FINAL FANTASY X Y FINAL FANTASY X-2 A TU ALCANCE EN UN SOLO DISCO

Si fuisteis de los que os quedasteis con ganas de jugar a estos dos grandes juegos de la saga Final Fantasy cuando los vistes salir nuevamente en Playstation 3, ahora estáis de suerte porque podéis jugarlos también en vuestra Playstation 4

Muchos ya sabréis que la saga Final Fantasy no va por su décima parte, sino que estamos esperando que sea publicado Final Fantasy XV. Las últimas versiones que vieron la luz fueron el MMORPG Final Fantasy XIV y los tres juegos sobre la décimo tercera parte: Final Fantasy XIII, Final Fantasy XIII-2 y Lightning Returns: Final Fantasy XIII. Pero como parece ser que las remasterizaciones es lo que más vende en las consolas de nueva

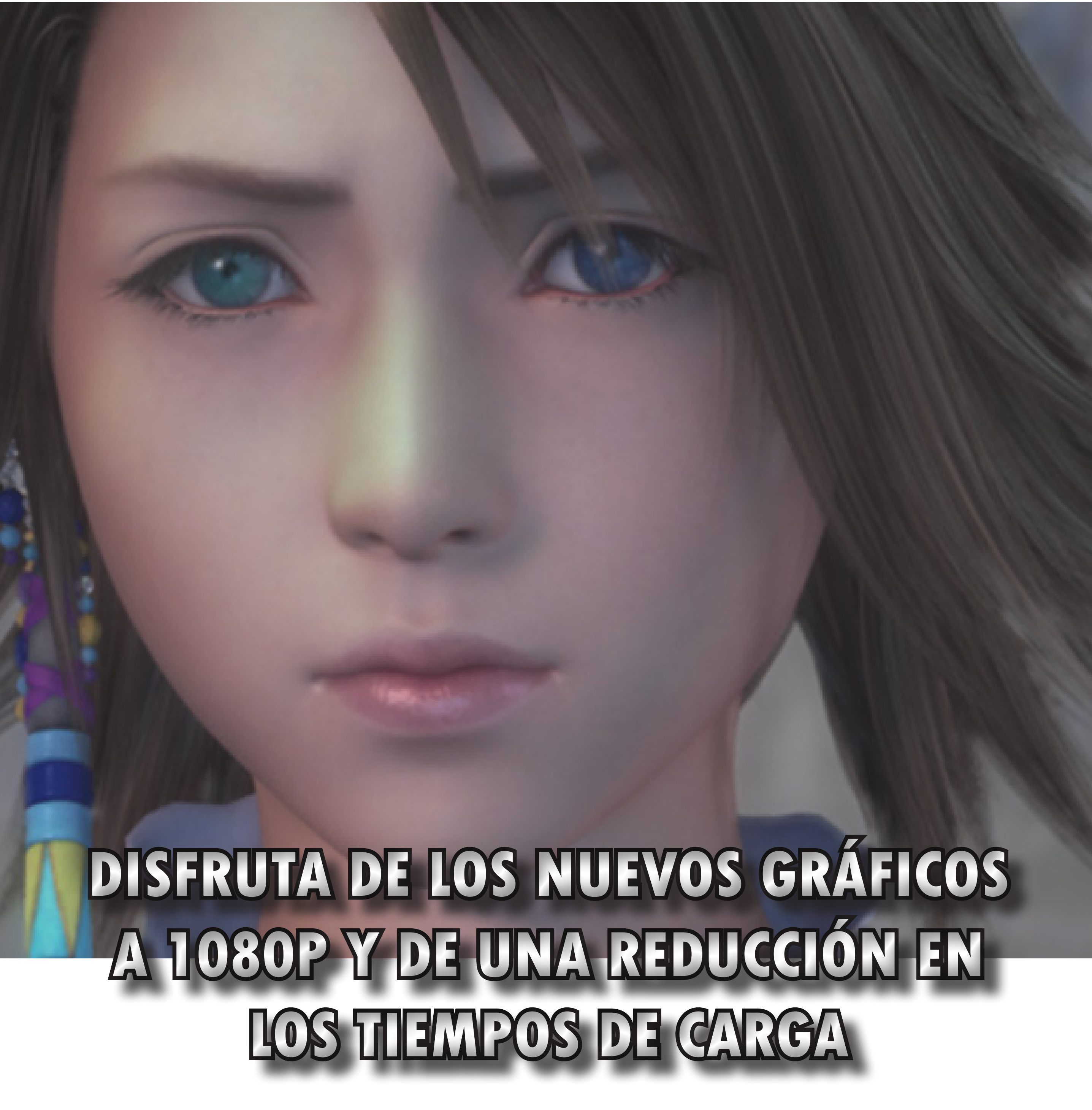


DOS JUEGOS IMPRESCINDIBLES PARA TODO FAN DE LA SAGA



generación, Square Enix no quería perder la oportunidad de ofrecernos estos dos juegos para Playstation 4.

Aunque cuentan con mucho en común estos dos juegos, cada uno tiene su propia historia. En Final Fantasy X tendremos que ayudar a Tidus, una estrella del deporte blitzbol y a su amiga Yuna, experta en invocaciones de eones en el mundo mágico de Spira que está amenazado por Sinh, un ser malvado que aterroriza a sus gentes y destruye sus tierras. Después de un repentino ataque, Tidus será transportado a un planeta desconocido para él, o al menos no en su época, porque este mundo es el mismo en el que vivía pero 1000 años después. Pronto comenzará a hacer amigos y sobre todo a jugar a lo que mejor se le dará, el bliztbol. La historia contará con algunos giros inesperados y con un argumento difícil de pasar desapercibido, por algo es uno de los mejores juegos de la saga. Los vientos de cambio barren Spira, acechan nuevos peligros en Final Fantasy X-2 y en algún lugar, de algún modo,



DISFRUTA DE LOS NUEVOS GRÁFICOS A 1080P Y DE UNA REDUCCIÓN EN LOS TIEMPOS DE CARGA

un amigo todavía podría estar vivo. Han pasado dos años desde "La Calma". Los altos sacerdores del templo de Yevon has perdido su poder, y las maquinas prohibidas desde siempre ahora ya no lo son. Rikku llega con un mensaje dentro de una esfera, el primero de mucho, donde se puede ver a Tidus preso. Es el comienzo de una aventura en busca de todas las esferas para averiguar dónde está Tidus y cómo salvarlo.

¿Qué os parece conocer a los personajes más importantes?

Tidus – Protagonista del primer juego. Es una joven alegre y promesa del blitzbol, la estrella de los Zanarkand Abes. Nunca se llevó bien con su padre, un famoso jugador



de blitzbol que murió joven. La agilidad de Tidus le permite atacar fácilmente incluso a los rivales más veloces.

Yuna - Protagonista principal en FF X-2, y uno de los personajes principales en FF X. También una buena chica, y muy decidida. Al igual que Tidus sigue los pasos de su padre, ya que este es un alto invocador Braska. En esta historia comenzará la búsqueda del eón supremo para derrotar a Sinh.

Auron - Un hombre poco hablador, Guardián legendario que, junto con el alto invocador Braska, derrotó a Sinh hace diez años. Guía a Yuna y Tidus en su misión para derribar a Sinh. Maneja su sable gigantesco con tanta fuerza que ni los rivales acorazados pueden resistir sus ataques.

Rikku - Compañera de Riku, muy alegre y optimista que dice siempre lo que piensa, aunque a veces esto no sea muy bueno. Rikku pone todo su empeño en devolver a su pueblo la prosperidad y el buen nombre que tenía en el pasado. Se



le dan muy bien las máquinas, y también puede robar objetos a los enemigos.

Paine - Paine, la más pasota del grupo, se vale de su espada para acabar con lo que se le ponga delante. Parece que se unió a las Gaviotas por algo que le ocurrió tiempo atrás. Sin embargo, ninguno de los miembros de las Gaviotas sabe a ciencia cierta qué puede ser.

El sistema de juego no ha sido modificado respecto a los anteriores juegos (si estaba en la remasterización para Playstation 3 Playstation Vita), algo que ya era de esperar para no perder la esencia. Podemos hacer batallas por turnos variables (BTV) donde si usamos ciertas habilidades, como por ejemplo prisa, avanzaremos puestos para atacar más veces que nuestros contrincantes.

Los personajes que elijamos también serán importantes, aunque podamos ir cambiando a nuestro gusto dentro de la batalla, la organización inicial hará que si escogemos los más rápidos siempre comenzaremos pegando



primeros y eso también es importante para hacer los preparativos iniciales.

Los combates serán bastantes entretenidos y tendremos como en todos los juegos de la saga tener muy en cuenta el tipos de la criatura a la que nos enfrentamos, si por ejemplo el enemigo es tipo fuego, con hielo le multiplicaremos el daño por 1.5, si en cambio le pegamos con fuego lo que haremos es curarlo. También usar ataques que cieguen al enemigo o que lo atonten serán cruciales en ciertos momentos para no morir.

Otra pequeña ayuda serán los eones de Yuna. Los eones será interesante usarlos en momentos difíciles para hacer bastante daño a los enemigos o reducir vida en un boss final. Es recomendable tener los turbos tanto de los eones como de tus personajes preparados para usar en estos complicados momentos, además el turbo de Yuna será añadirle un turbo extra a un eon, luego es doblemente útil porque los eones harán más



daño que nuestros personajes normales.

Para mejorar nuestros ataques y magias en combate será fundamental usar el tablero de esferas, lo que viene a ser el árbol de habilidades o mejoras. Iremos recorriendo el mismo árbol, aunque desde puntos distintos, con los distintos personajes. Para ir avanzando y para ir consiguiendo las mejoras necesitaremos ganar batallas porque en ellas iremos obteniendo los puntos para gastar y las esferas para rellenar huecos.

Una de las grandes novedades de esta remasterización es que nos llega la versión internacional de FINAL FANTASY X-2. Cargada de contenidos adicionales que no se incluyeron en la versión original. Y en FINAL FANTASY X podemos elegir entre la música original o la versión retocada. En Playstation 3 nos quejamos de que los tiempos de carga seguían siendo constantes y un pelín largos, pues se nos ha escuchado y se han reducido para no dejarnos tantos huecos vacíos esperando en las cargas.



¿Cuáles son las nuevas características que nos encontramos y que también tuvimos en la versión para Playsation 3 y Playstation Vita? Todas las canciones han sido remasterizadas, de manera que tendremos todas las que conocemos pero adaptas a los nuevos tiempos para disfrutar nuevamente de ellas. Cuenta con más de 60 temas entre los dos juegos. Otro regalito para los amantes de los trofeos es que los dos juegos cuentan ahora con ellos.

En anterior remasterización para la pasada generación de consolas de Sony ya vimos una mejora gráfica sustancial. Un retoque importante en las texturas y un excelente cuidado en los personajes. Podemos verificar que si antes ya se hizo un buen trabajo ahora se ha mejorado. Los juegos lucen como nunca y hace que además de ser un gran aliciente para los nostálgicos sea una opción excepcional para los que les guste el género del rol y sobre todo para amantes de la saga Final Fantasy. En Playstation 3 el juego corría a 720p y ahora se ha pasado a 1080p

GENERO: ROL

PLATAFORMA: PS4, PS3

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: SQUARE ENIX



FANTASY(R) X X-2 HD REMATER

HISTORIA	9.5
GRAFICOS	9.2
MUSICA	9.4
JUGABILIDAD	9.2
TRADUCCION	5.7

NOTA 9.0





REALIZADO POR BIBI RUIZ



Además de todo lo contado, esta remasterización cuenta con compatibilidad con la función Cross-Save. Podremos transferir partidas y seguir jugando en los sistemas PlayStation®4, PlayStation®3 y PlayStation®Vita. FINAL FANTASY X/X-2 HD Remaster se encuentra disponible estés donde estés aunque las versiones para PS3 y PS Vita se venden por separado.

CONCLUSIÓN

Como conclusión final os puedo decir que vale la pena hacerse con una copia de estos juegos tanto si los habéis jugado antes en Playstation 2, como una posibilidad de retomarlos en la nueva consola y disfrutar de los nuevos gráficos que nos trae como para lo que no, porque estos juegos son sin duda unos imprescindibles de la saga Final Fantasy.



BIENVENIDO A DIRT RALLY: UN NUEVO MUNDO DE DIRT

Codemaster nos va a traer una nueva entrega de DiRT, y esta vez vamos a poder participar desde el principio, pues ya está accesible desde Steam Early Access

Tras el éxito que obtuvo con DiRT 3 en 2011, finalmente nos traen una nueva entrega de DiRT con el que planea una renovación total del juego. Con DiRT Rally, el equipo ha querido llevar la conducción off-road a un nivel nuevo de realismo. Han desandado los pasos anteriores, han reconstruido totalmente la simulación física y los modelos de conducción para capturar el sentimiento de cada coche en particular, mientras se deslizan a toda velocidad por diferentes superficies en condiciones variadas.

La saga DiRT hasta el momento ha sido más bien de modalidad arcade, pero esta vez Codemasters ha querido volver a la simulación pura


MICHELIN



y dura, lo que hará las delicias de los fans, pero que quizá cueste un poco a los novatos, sin embargo no os preocupéis, pues con algo de tiempo y practica lograréis controlar los caminos de tierra y nieve.

Por el momento se trata de una exclusiva que solo podrán disfrutar los usuarios de PC y de salida el juego contaba con 36 pistas distintas como Monte Carlo, Hafren y Argolis. También tenía 16 modelos de coches como el BMW M3 Evo, el Audi Quattro S1, el Lancia Delta HF Integrale o el Subaru Impreza También disponemos de un equipo de ingenieros que trabajarán en nuestro coche entre etapas. Contaremos con una serie de desafíos diarios, semanales y mensuales contra gente de todo el mundo, pero sin tener que estar conectados online al mismo tiempo. Por supuesto también tendremos temporadas de Rally, donde competiremos para ascender



en el pódium. De la misma forma podremos competir en carreras multietapa o sencillos contra los tiempos de la IA.

Pero vamos a contaros un poco lo que encontraréis en el juego. En primer lugar tenemos el Modo Trayectoria, en el que tras cumplimentar nuestros datos podremos disputar pruebas con diversas etapas cada una, desde tierra o nieve hasta por asfalto. Como en los Rallyes reales el tiempo total es la suma de todas las etapas, y una vez finalizada podremos ver la de nuestros amigos y retarlos. El segundo modo que podremos disfrutar es el Liga. Creando una cuenta en RaceNet podremos formar ligas con nuestros amigos y competir contra el crono (que no contra ellos) para ver quién es el más rápido. Por último también tendremos la opción de prueba personalizada donde podremos elegir la pista, las etapas, las condiciones climáticas y el



coche. La única excepción es el Hill-climb que de momento está bloqueado. Al comienzo de cualquier carrera y del modo que sea tendremos la opción de modificar nuestro coche para ajustarlo al terreno en el que vamos a correr, desde el reglaje de motor, suspensión, dirección, etc., pero en lo que más notaremos la diferencias con las anteriores entregas de DiRT es en las físicas y el manejo del vehículo. Las físicas están impresionantes, pero no solo en los desperfectos del coche, sino por ejemplo en las reacciones del barro o el agua, y respecto a la conducción, por que como ya hemos dicho, en este nueva entrega estamos ante un juego puro de simulación, donde pisar un poco de más o de menos el freno, girar donde o cuando no debemos o acelerar demasiado puede sacarnos de la carrera o destrozar nuestro coche, pero si tenemos suerte no será el fin de la carrera, pues si hemos contratado al equipo de ingenieros, entre las etapas nos dejarán el coche listo para competir otra vez (siempre dentro de lo razonable. Si el coche está destrozado no hay nada que hacer, que son ingenieros no magos). Otra de las cosas que tiene para ayudarnos a superar las carreras es que como en los de la vida real tendremos una selección de asistencias como el control total de tracción o el ABS.


160
190
220
250
km/h
1
2
3
4
5
6
7
8
9



PREPÁRATE PARA HACER TUYA LA MONTAÑA

Respecto al aparatado gráfico, y pese a estar en etapa Early Acces, está muy bien conseguido. Los coches, el escenario, la lluvia o la nieve cayendo se ven genial y seguramente para cuando llegue a la etapa final se verá todavía mejor. El apartado sonoro también está genial. El rugido de los coches o el simple cambio de marchas están muy logrados y harán que nos metamos de lleno en la carrera. La pega de esto es que solo podremos jugar a DiRT Rally, pues no tenemos la opción de desactivarlos, ni siquiera de bajar el volumen, por lo que si intentamos hacer cualquier otra cosa como hablar con los amigos o escuchar cualquier cosa nos será prácticamente imposible, aunque esperemos que Codemasters se dé cuenta de esto y lo mejoren en un futuro parche. Y hablando de parches y actualizaciones ya han anunciado que todas serán completamente gratuitas.



BATTLEFIELD™
HARDLINE
18
www.pegi.info
XBOX ONE
XBOX 360
XBOX LIVE
PS4
PS3
Origin
VISCERAL
DICE
EA



COMBATE POR EQUIPOS DE PROPORCIONES ÉPICAS

Hace unos meses Blizzard nos sorprendió con el anuncio de su juego MOBA y poco después algunos con suerte probaron la "Alfa técnica", pero finalmente Heroes of the Storm entró en fase Beta dando acceso a muchos otros jugadores a probar el juego y ver cómo será

Blizzard como todo el mundo sabe tiene unas sagas más que rentables, y en Heroes of the Storm se juntan todas para ver quién es el mejor de todos los universos de Blizzard. Esta es la premisa con la que nos encontraremos en el tutorial, en el cual nos irán explicando el funcionamiento del juego, de nuestro personaje (el inicial) y las estrategias que tendremos que seguir si queremos ganar.





En primer lugar intentaré deciros que es lo que diferencia a Heroes of the Storm de sus competidores en el género MOBA. En primer lugar y como salta a la vista contar con la ambientación y los personajes de los juegos de Blizzard, como son Thrall o Kael'thas de Warcraft, Diablo o Tyrael de 'Diablo' y Raynor o Nova de Starcraft entre muchos otros a elegir. Cabe destacar que todos los personajes se pueden comprar en la tienda del juego ya sea por dinero real o por dinero del juego. Otra de las principales diferencias es que durante las partidas no hay tienda donde podamos adquirir equipo para nuestro personaje. La única forma de mejorarlo es mediante las subidas de nivel que nos desbloquearan puntos para gastarlos en nuestro árbol de talentos. La siguiente diferencia y que hará las delicias de los menos aptos para estos juegos y de los nuevos jugadores que decidan probarlo viene enlazada con el punto anterior, y es que tampoco tendremos el last hit (último golpe) tan característicos de la competencia, por lo que no importará quien mate más enemigos excepto por la subida de Ego al verte en lo alto de la tabla clasificatoria. La experiencia en este juego se reparte entre todos los jugadores de tu bando, lo que fomenta el trabajo en equipo frente a las acciones individuales.


7
1600
Pulsa Intro para hablar
>>



Más cosas que fomentan el trabajo en equipo, es la diferencia en los mapas, en los que no nos encontraremos simplemente una torre por el camino cada rato, si no que serán verdaderas defensas con muros y todo. Además tendremos unos objetivos que cumplir que potenciarán enormemente nuestra ventaja (o desventaja) con el equipo rival y que varían según el mapa, como son campamentos de mercenarios que tras derrotarlos se unirán a nuestro bando, un pirata al que si le pagamos con suficientes monedas (que dejaran caer los enemigos derrotados) bombardeará los edificios enemigos, o un jardín que cobra vida al anochecer ayudando a un bando o a otro (según quien cumpla los requisitos antes), etc. Todo lo dicho anteriormente marca otra diferencia, y es que, tiene una acción más directa y fluida, donde no bastará con "controlar los pasillos" como en otros juegos.



REALIZADO POR JOSE ALCARAZ



CUÍDATE DEL CAMPO DE BATALLA

Una cosa que los jugadores estaban preguntando desde el principio es como serían los modos competitivos, y con la llegada de la beta han incluido la Liga de Héroes y de equipos, en la que para participar tendrás que llegar al nivel 30 y 40 de cuenta respectivamente y tener 10 personajes en nuestro plantel de Héroes (la rotación semanal gratuita no cuenta ya que no son permanentes). Una vez entremos podremos jugar partidas clasificatorias en las que tendremos que escoger a nuestro personaje en función de los de nuestros compañeros y rivales.

Los otros modos de juego son Entrenamiento, versus IA y partida rápida, los dos primeros son individuales y en equipo contra bots y la partida rápida es contra otros jugadores.

Si hay algo en lo que Blizzard nunca decepciona son los apartados gráficos y sonoros, con una gran calidad tanto en los mapas como en los personajes, que además traen sus voces y frases características y una música que incluye temas míticos de Blizzard y otros nuevos con una calidad excelente.

SAN DIEGO



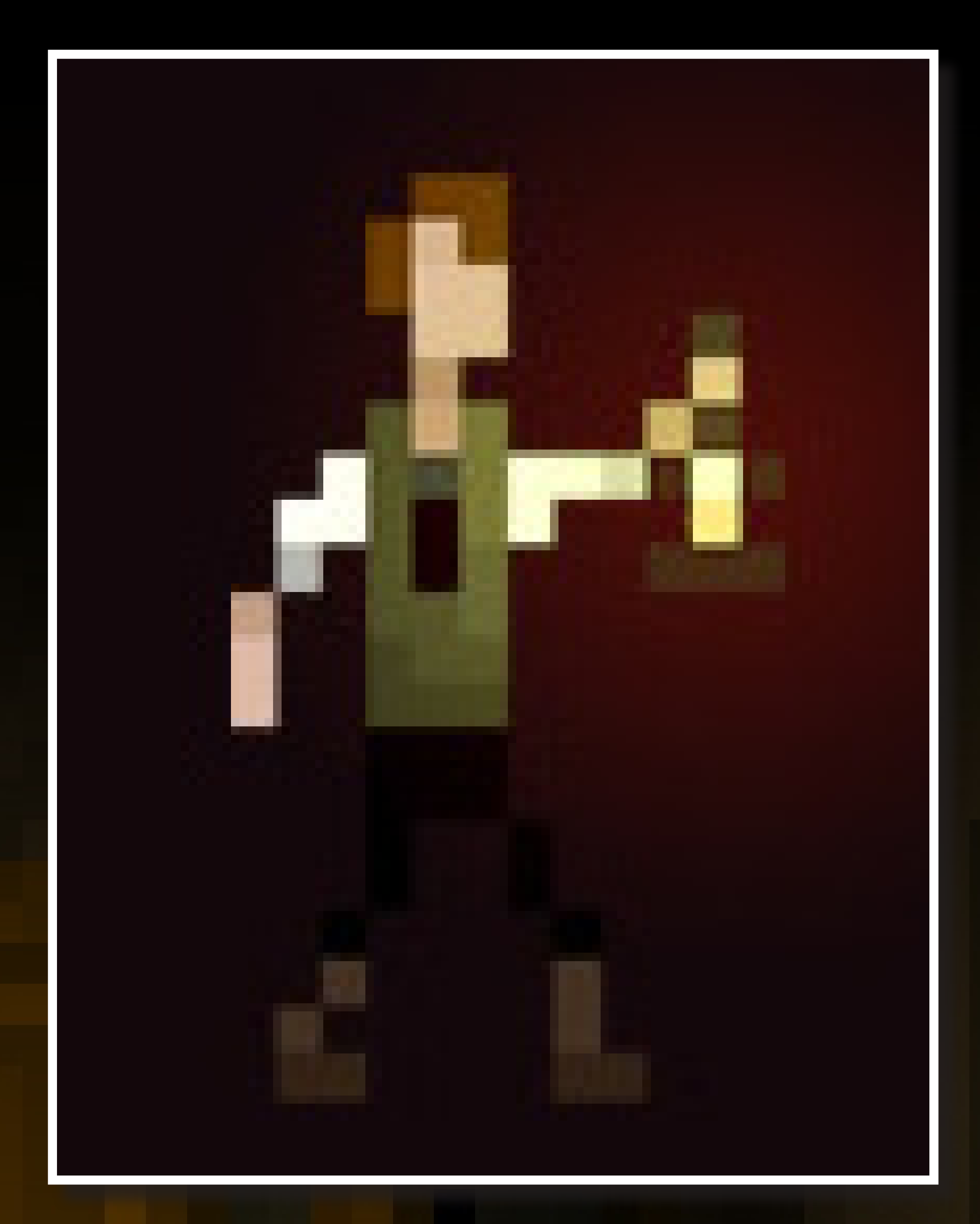
INTERNATIONAL



DISFRUTAR DEL TERROR Y EL SUSPENSE CON THE LAST DOOR

Seguramente a muchos os haya venido a la cabeza el título del juego de la empresa sevillana The Game Kitchen y muchos otros estaréis preguntándoos ¿Qué puerta es esa?

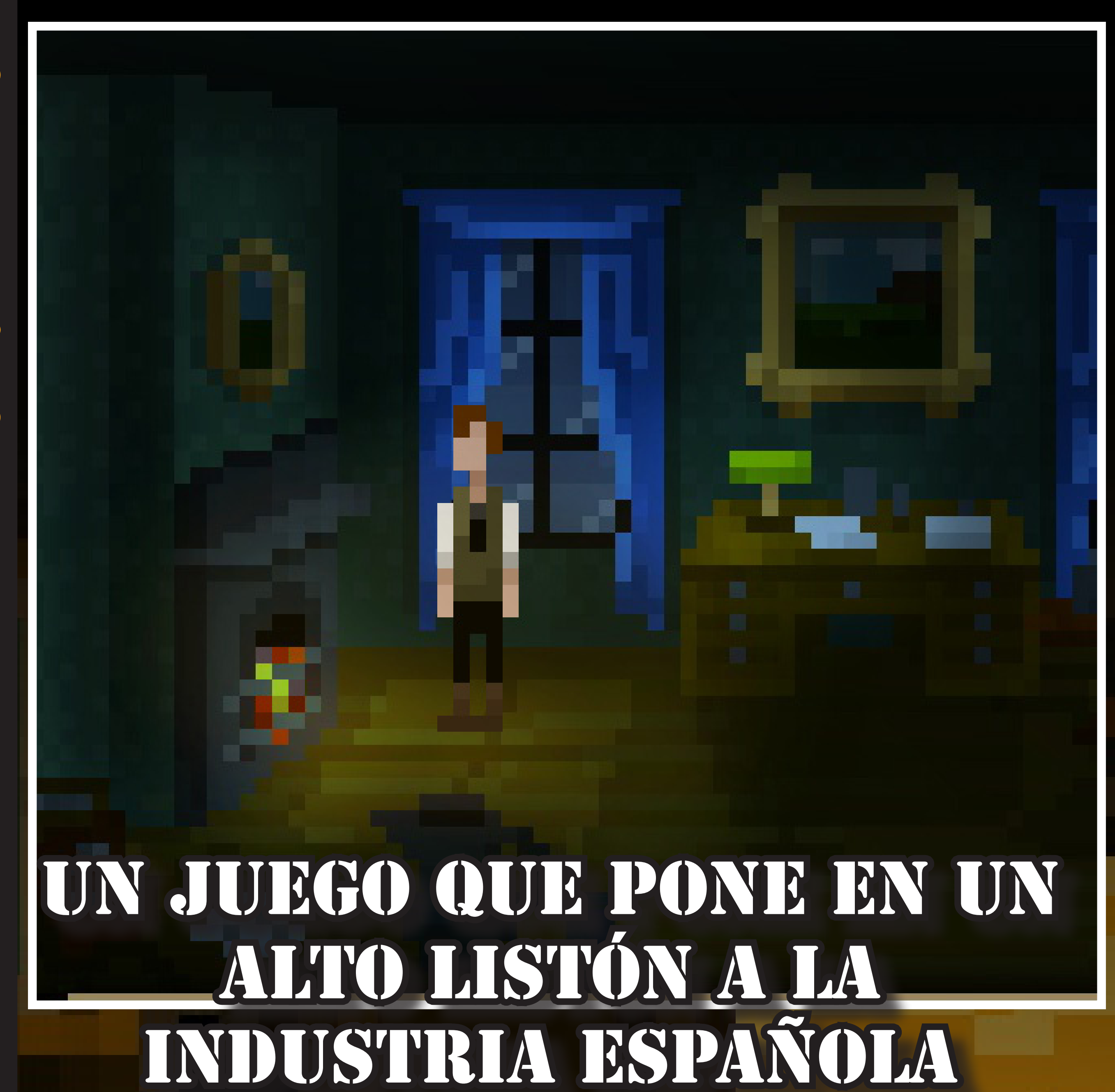
Pues está claro, The Last Door, es el gran juego español que nos ofrece The Game Kitchen. El juego no ha salido ahora, ni tampoco está completo. The Last Door se va actualizando poco a poco a modo de episodios y es que este juego aún no ha encontrado su última puerta. Primero vamos a conocer a sus creadores, The Game Kitchen. The Game Kitchen es un estudio independiente con sede en Sevilla que fue fundado



en el año 2009 al igual que nuestra revista ¿Abriríamos la misma puerta ese año? El equipo está formado por dos artistas (Enrique y Mateo) y tres programadores (Daniel, José Antonio y Mauricio), así como reconocido el compositor Carlos Viola.

¿Qué es lo más peculiar de este juego? Que nos llega en esta era en la que los avances tecnológicos superan la realidad pero en la cual a veces los pixeles no nos importan tanto como pensamos. Como los mismo creadores comentan, esta aventura gráfica de terror llega con un diseño pixel art y una estética retro.

Los creadores han buscado darnos un ambiente en el cual experimentamos terror a la vez que la intriga nos incita a querer desvelar



UN JUEGO QUE PONE EN UN ALTO LISTÓN A LA INDUSTRIA ESPAÑOLA

todos los secretos que nos depara el juego. Algo muy destacable de este gran juego, y no por ello quitamos merito a los demás apartados es su magnífica y grandilocuente orquestal banda sonora.

El juego está diseñado para ser una serie web y hasta el día de hoy cuenta con seis episodios completos repartidos en dos temporadas. La primera temporada cuenta con Capítulo Piloto "La Carta", "Recuerdos", "Los Cuatro testigos" y "Sombras antiguas" y la segunda temporada con "El dramaturgo" y "My Dearest Visitante", aunque sabemos que la segunda temporada al menos contendrá un capítulo más donde conduciremos a Wakefield a una isla inhóspita en busca de su paciente que falta.



REALIZADO POR BIBI RUIZ



Ambas temporadas cuentan con una historia distinta. En la primera temporada, teníamos a Jeremías Devitt para desvelar el misterio que sigue a la llamada de auxilio del señor Beechworth, un viejo amigo de la escuela de embarque. El misterioso mensaje en la carta que recibe, lo guía a una casa solariega, donde encuentra cosas extrañas han sucedido. Todos los recuerdos que se olvidó con el tiempo, empiezan a recuperarse. A partir de entonces, la investigación lo llevará a la verdad sobre su pasado en una espiral de pesadillas y oscuridad.

En la segunda temporada en cambio el psiquiatra de Devitt y su amigo, preocupado por su desaparición en circunstancias extrañas, nos introduce en un viaje para conocer los viejos amigos de Devitt y la verdad sobre ellos.

Podríamos decir mucho más del juego, y desvelaros hasta el último detalle pero entonces ¿Dónde está la gracia del juego? Adéntrate en el primer episodio gratuito del juego para PC, Mac, Linux, iPad, IPhone, Android o web browsers.

Web: https://thelastdoor.com/index.php/home#platforms



CAUTION

GAMING

IN PROGRESS



MUCHAS Y BUENAS MEJORAS, TANTO GRÁFICAS COMO DE CONTENIDO

Han pasado casi dos años desde que vio la luz por primera vez para las consolas PS3 y Xbox 360 y finalmente los usuarios de PC ya han podido disfrutar de GTA V

En esta versión hemos tenido todo el contenido que ya estaba en las anteriores incluido los atracos y además nuevas mejoras gráficas así como contenido exclusivo. La versión PC viene con más contenido exclusivo, como mejoras en las físicas, en la IA, un mayor número de vehículos y armas provenientes directamente de GTA Online, mayor densidad de tráfico, población, fauna y flora.

GTA Online también ha sido mejorado. Ha visto aumentado el número de jugadores a 30 y dos espectadores.


VINEW

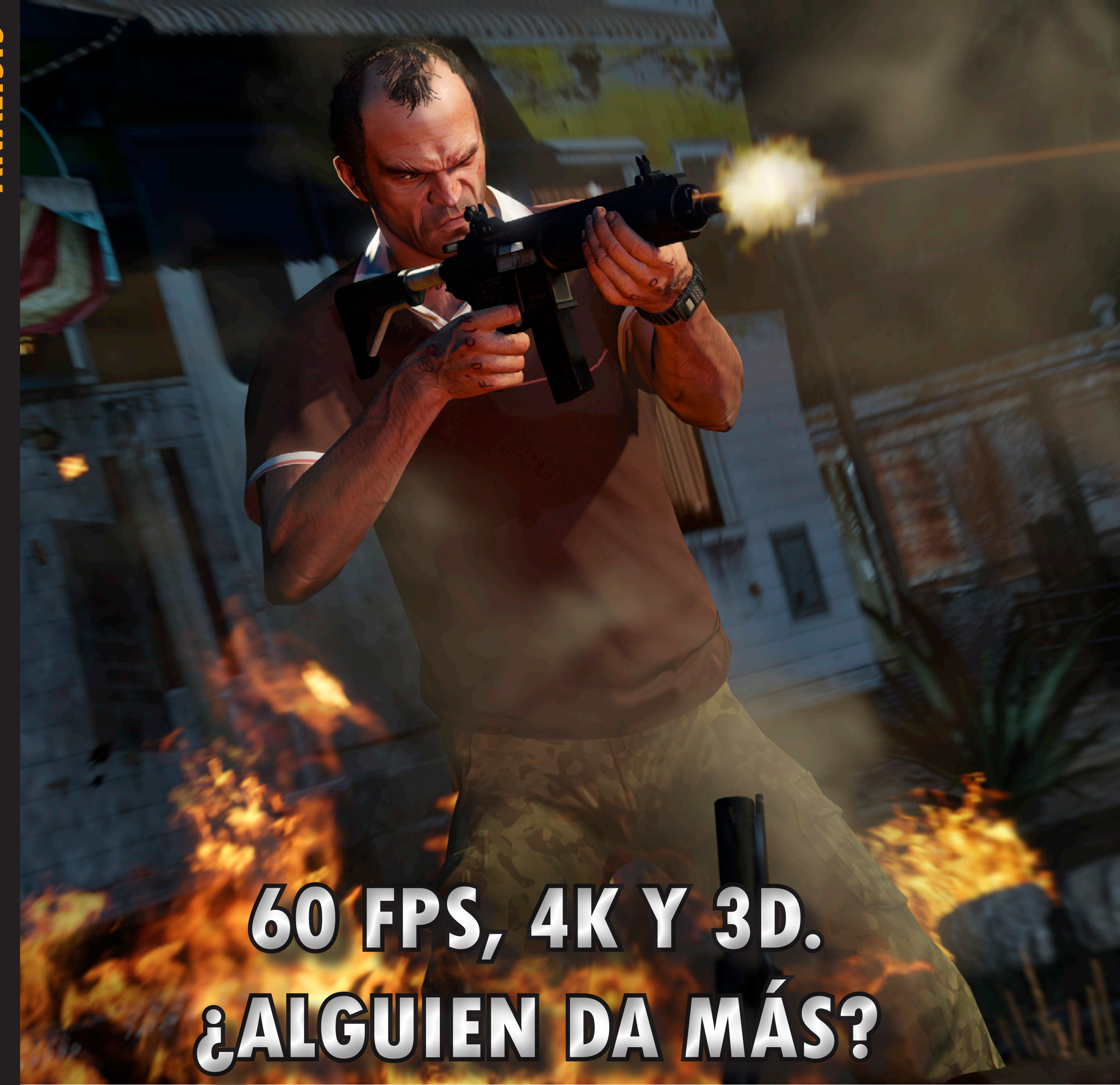


Grand Theft Auto Online para PC incluirá todas las mejoras de jugabilidad actuales y todo el contenido creado por Rockstar desde el lanzamiento de Grand Theft Auto Online, incluyendo los recientemente lanzados "Los Golpes" y los Modos Adversario. Y los jugadores que tenían las versiones previas de consola y hayan decidido pasarse a PC están de enhorabuena pues podréis trasladar vuestro progreso y personaje.

En GTA V hay tres historias entrelazas entre sí, haciendo que vayan cruzándose, obligándote a progresar cada cierto tiempo con cada uno para que vivamos todas las misiones de todos los personajes, y consiguiendo que todo el hilo argumental cobre sentido. Además de cientos de posibilidades que podremos hacer en Los Santos. Entre otras contamos con una galería de tiro donde mejorar puntería, pistas de tenis y de golf para jugar, saltos en paracaídas, los mí-



ticos saltos para coche escondidos por la ciudad, una grúa para llevar coches a un depósito de la policía, pesca en el mar, caza en las montañas (Rockstar aprendió mucho de Red Dead sobre los animales, sin lugar a duda) meternos en un club de striptease a que nos hagan un "espectáculo privado", y muchas más que las dejo para que las descubráis. Además, cada personaje tiene sus propias misiones secundarias. Todo eso aderezado con montones de tiendas de ropa, tatuajes, ponernos a ver la televisión, talleres de tuning (ir preparando dinero, que mejorar un coche a lo grande implica invertir varias decenas de miles de dólares) y muchos sitios como gasolineras donde podremos entrar pistola en mano para atracar, el dependiente puede levantar las manos y empezar a llenarnos una bolsa con dinero, o contraatacar a disparo limpio y entonces si lo matamos tendremos que vaciar la caja por nuestra cuenta.



60 FPS, 4K Y 3D. ¿ALGUIEN DA MÁS?

Los personajes. Cada personaje tiene su dinero propio, y en función de la misión que completemos la cantidad de dinero que ganaremos será distinta, en algunos casos ganaremos dinero con varios al mismo tiempo, pero siempre respetando el dinero de cada uno. Podremos elegir acompañantes en ciertas misiones y nos ayudarán a pasarla más fácilmente, pero ojo, nos costará parte del botín. Luego Michael, Franklin y Trevor, los tres protagonistas, están especializados cada uno en una cosa. Michael dispara mejor, Franklin conduce mejor y Trevor pilota aviones mejor. Pero luego podremos alterar las habilidades de cada personaje en función de las actividades que hagamos más a menudo.

La iluminación es lo que más me sigue gustando, las luces son espectaculares de día, de tarde o de noche. Los reflejos del sol, la luz que genera cada coche, las sombras en el agua, todo está me-



dido. Desde cualquier punto de la ciudad vemos completamente el horizonte, el relieve y texturas de los edificios, de los coches, de los peatones, de todo, es excelente. La vegetación, los árboles, hierba, montañas, pastos e incluso animales saltarines por el bosque son sublimes, parece completamente real.

En el apartado sonoro, las radios son buenísimas, como es costumbre, con grandes éxitos de ayer y hoy y nuevas canciones añadidas en esta reedición. Como gran novedad en este apartado, ahora podemos añadir nuestra propia música utilizando canciones de las emisoras de radio de GTAV, o controlando de forma dinámica la intensidad de la música del juego.

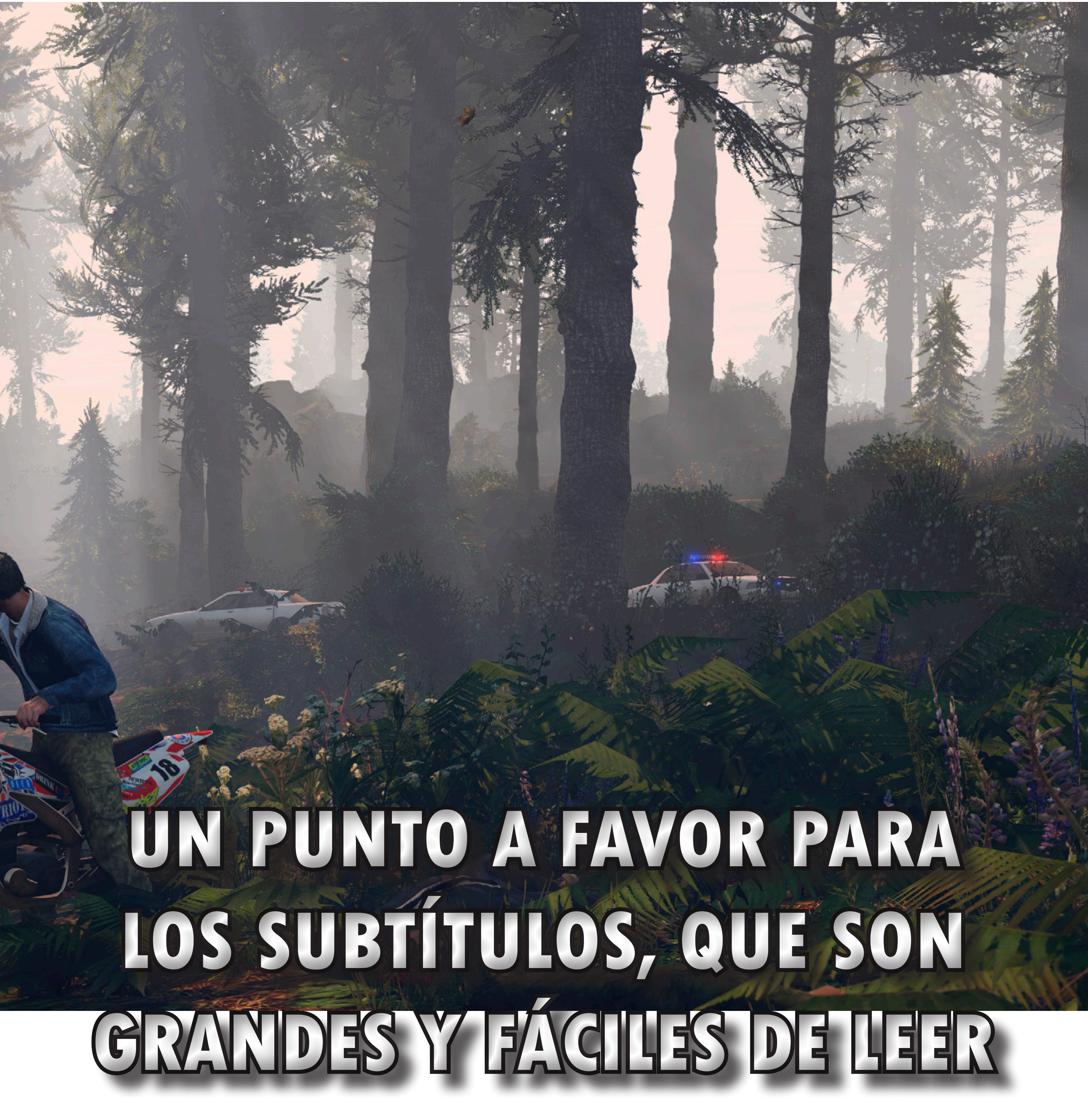
En lo referente al rendimiento. Uno de los problemas que la gente se temía tras la fallida adaptación de GTA IV era el rendimiento



del juego y esta vez RockStar se ha puesto las pilas para que podamos usarlo en una amplia gama de PCs desde los más modestos hasta los más cañeros, ya que con 4gb de ram y una gráfica de 1GB ya nos valdrá para que nos funcione de forma más que aceptable con una tasa de frames muy estable sin importar donde nos encontremos, lo que proporciona una fluidez que, sobre todo para los que ya hallan probado la versión de consola, va a sorprender bastante.

Y por si fuera poco el juego trae compatibilidad 4K y 3D (siempre que nuestro ordenador se lo pueda permitir, por supuesto), además de han aumentado la distancia de dibujado, y la calidad de las texturas, tanto en los paisajes lejanos, como en la ropa o las animaciones. También han mejorado la iluminación, los interiores de los vehículos y la posibilidad de usar varios monitores.

Tanta diferencia en los ordenadores que



UN PUNTO A FAVOR PARA LOS SUBTÍTULOS, QUE SON GRANDES Y FÁCILES DE LEER

soportan el juego hace que a la hora de configurar el juego tengamos una gran multitud de opciones gráficas para modificar o la posibilidad de ver cuanta memoria de la gráfica está consumiendo el juego para que podamos modificarla libremente. Incluye más de 25 ajustes configurables distintos para la calidad de texturas, sombras, teselación, anti-aliasing y mucho más. Además incluye opciones adicionales como una barra de densidad de población para controlar tráfico de coches y peatones y hasta compatibilidad con monitor doble y triple. Otro de los puntos que traían de cabeza a los jugadores de PC era la jugabilidad, concretamente el manejo de nuestro personaje, y si bien tenemos la compatibilidad con mando, si jugamos en PC es porque



no podemos olvidar a nuestros amados periféricos, ratón y teclado. La adaptación de estos está bastante bien conseguida aunque tiene algunos fallos sobre todo en la conducción, apuntado desde vehículo y el pilotaje de helicópteros. Esto es un fallo que no deja de ser común en los juegos de esta clase, pero quizá podría haberse pulido un poco más, sobre todo después de dos años de espera.

Otra novedad que nos trae esta edición es el Rockstar Editor. Un conjunto de creativas herramientas para capturar, editar y compartir imágenes del juego en Grand Theft Auto V y Grand Theft

GENERO: SANDBOX | PLATAFORMA: PS4, PS3, 360, XBO, PC
DISTRIBUIDORA: ROCKSTAR GAMES | DESARROLLADORA: ROCKSTAR GAMES

18 www.pegi.info

GRAND THEFT AUTO V

NOTA 9.8

HISTORIA	9.9
GRAFICOS	9.9
MUSICA	9.9
JUGABILIDAD	9.6
TRADUCCION	9.6

REALIZADO POR JOSE ALCARAZ



Auto Online de forma rápida y sencilla. Por si fuera poco, el modo director nos brinda la posibilidad de montar nuestras propias escenas utilizando personajes importantes de la historia, peatones, e incluso animales. Los vídeos terminados se pueden subir directamente desde el Rockstar Editor a YouTube y al Rockstar Games Social Club para compartir de forma sencilla.

CONCLUSIÓN

Aunque tarde, la versión PC de GTA V viene en unas condiciones casi inmejorables, con unos pocos detalles que podrían haber estado mejor pulidos en el manejo del juego sobre todo, pero en general compra casi obligatoria para todo el que no lo tenga. Para aquel que ya posea alguna versión de consola tendrá que sopesar si la gran cantidad de mejoras que trae el juego le compensan realizar un nuevo desembolso para adquirir esta versión.



EN EXCLUSIVA PARA PS VITA Y ADEMÁS CON UN SISTEMA DE COMBATE NUEVO

Tras los juegos Hyperdimension Neptunia Re;Birth 2: Sisters Generation y el spin-off Hyperdevotion Noire: Goddess Black Heart llega para PlayStation® Vita de Hyperdimension Neptunia U: Action Unleashed

Esta nueva entrega, que supone el salto de la saga Neptunia a la acción del género hack 'n' slash, ha sido desarrollada por Tamsoft y Compile Heart, y editada por Idea Factory.

La historia será contada como siempre, de texto en forma de dialogo donde veremos a los distintos personajes del juego haciendo gestos según lo que nos cuentan. Esto es muy característicos de este tipos de juegos, y les gusta mucho a los jugones nipones, a nosotros nos gustaría que





todo fuera en forma de videos pero es posible que este tipo de juegos perdiera su esencia porque lo que no queremos haceros pensar que esto está mal. Si habéis probado algún juego del género sabréis lo que os gusto y estaréis muy acostumbrados. Otro apunte, para mi gusto pasa lo que en muchos juegos, los diálogos se hacen eternos a veces y no nos dejan disfrutar de la acción. Este juego de la saga se desarrolla nuevamente en Gamindustri, un mundo donde reinan las CPU's – que hacen referencia a las grandes consolas – y sus hermanas pequeñas, quienes combinando sus esfuerzos hacen frente a enemigos y monstruos para evitar que reine el caos. En esta ocasión, a las CPU's les llegará una fascinante proposición por parte de dos nuevos personajes, que representan a dos de los principales medios especializados en videojuegos de Japón. Lo más significado de esto viene a ser



el cambio del estilo de combate. Donde antes teníamos un combate por turnos ahora tenemos un beat 'em up. Durante las misiones podremos elegir entre dos personajes que podremos alternar en el campo de batalla gracias al llamado Dual System. Podemos elegir con cual jugar al comenzar pero además podremos intercambiarlos una vez metidos en la batalla. Cada uno de esos puede ser personalizado tanto estéticamente como en habilidades. Seguramente un curiosos detalle que os gustará es que cuando nuestras chicas reciben daños se irá rasgando su ropa, de esa manera sabremos de manera visual como están de salud. Y además, a la misma vez, se irá rellenando el indicador de EXE Drive; cuando éste esté cargado, podremos ejecutar un ataque especial más potente. Además de ver a la chica con poca ropa mostrando parte de su ropa interior conseguiremos un ataque definitivo, me gusta.

GENERO: RPG
PLATAFORMAS: PSV
DISTRIBUIDORA: BADLAND GAMES
DESARROLLADORA: IDEA FACTORY

12
www.pegi.info

HYPERDIMENSION NEPTUNIA U-ACTION UNLEASHED

NOTA	8.2
HISTORIA	8.3
GRAFICOS	8.3
MUSICA	8.6
JUGABILIDAD	8.6
TRADUCCION	4.5

REALIZADO POR JOSE ALCARAZ

Lo bueno de las misiones es que son cortas, de manera que si usamos nuestra consola fuera de casa, de viaje a algún lugar o mientras esperamos en otro sitio nos dé tiempo a completarlas. La idea de esta no va más allá de matar enemigos, pero eso sé que es lo que busca este género, y si el género sigue funcionando es porque nos gusta machacar botones.

Pasando al apartado gráfico, tal vez nos hubiera gustado que el juego explotara más las posibilidades de la portátil de Sony. Los personajes están muy completos y llenos de colorido pero el toque final, el regusto que te deja no lleva a lo que estamos viniendo acostumbrados en otros juegos. Si nos quedamos en juegos del mismo género, es verdad que es destacable o al menos igual que los demás, pero no sabemos aún porque no crean los personajes a la hora de jugar con el mismo nivel que los vemos en los diálogos. Si hay que decir a favor de este, que aunque veamos muchos enemigos en pantalla a la vez el juego funciona sin tirones y sin problemas.

CONCLUSIÓN

Hyperdimension Neptunia U-Action Unleashed es un juego para tener en PS Vita. No es un juego destacable en el género ni tampoco un imprescindible que nos deja probar la saga con un sistema de combate nuevo, nos traen mejoras en la jugabilidad y además veremos a sus protas en ropa interior, no está mal ¿no?

DRAGON AGE
INQUISITION

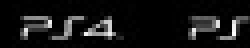
LIDÉRALOS O PERECE














© 2014 Electronic Arts Inc., EA, el logotipo de EA, Dragon Age y el logotipo de Dragon Age son marcas comerciales de Electronic Arts Inc. "PS4" "PS3", "PlayStation", y "PlayStation Network" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox One, Xbox 360, Xbox LIVE, y los logos Xbox son marcas registradas de Microsoft group of companies y son utilizadas con licencia de Microsoft. El resto de marcas registradas son propiedad de sus respectivos dueños.







BIENVENIDO LA SIMULACIÓN DE TRENES

De las manos de N3V Games y Deep Silver lanzan Trainz: A New Era. Esta nueva entrega de Trainz está disponible en Steam y Simulator Central así como en formato físico para los más clásicos

El videojuego está desarrollado bajo el nuevo motor gráfico "E2" diseñado específicamente para él. Con apoyo del hardware moderno y la retro compatibilidad con los contenidos ya existentes de la serie, el nuevo motor E2 ofrece mayor realismo y una densidad de entornos más alta para explorar, al mismo tiempo que es compatible con las famosas herramientas de construcción de mundos que diferencia a Trainz del resto de producciones.

Contaremos con más máquinas y escenarios que nunca. El tiempo que ha pasado entre la anterior entrega de este simulador y este ha hecho que tanto mejoras como contenido haya crecido bastante. Si más adelante os contamos las notables


2755
2755
2755
2755



mejoras gráficas, podemos decir que en lo referente a contenido no se han quedado corto porque este tipo de juegos para los aficionados a los trenes es una gran oportunidad de hacer sus recorridos por esplendidos paisajes y si además contamos con muchas variedades de locomotoras, no me digas más, me lo quedo.

Cuenta con un sistema de contenidos descargables de juego con opciones de software de pago y gratuito donde podemos acceder a más de 250.000 elementos descargables a través de la Estación de Descarga Trainz.

Dentro de las nuevas características de esta edición nos encontramos los mó-



dulos Conductor e Inspector. Uno por si queremos ser controlar el tren completamente con una gran variedad de posibilidades y en otro ir dentro del tren encargándonos de otros temas. El apartado gráfico de esta entrega es muy bueno, con unos paisajes que deslumbran, con una simulación realista con físicas en tiempo real. El movimiento de nuestros trenes coge un realismo como nunca visto del que podemos disfrutar tanto desde un punto de vista interno como externo del tren. Para que os hagáis una idea, el cambio atmosférico afectará incluso al humo que sale de nuestra locomotora, cuando cae la lluvia o cuando entramos en un túnel son algunos ejemplos sobre esto.



El juego cuenta con un modo multijugador. Nada de capturar la bandera, ni de aguantar hordas de trenes o avalanchas de nieve en nevadas montañas. Contamos con la opción de compartir nuestras rutas con amigos con la posibilidad de cruzarnos en los recorridos marcados.

El juego no nos ofrece mucho más y como puntos negativos puedo decir que los tiempos de carga se me han hecho muy largos y que si no eres un aficionado a este tipo de juegos posiblemente te ofrezca muy poco donde agarrarte.

GENERO: SIMULADOR	PLATAFORMA: PC
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA	DESARROLLADORA: DEEP SILVER/N3V GAMES



TRAINZ A NEW ERA

NOTA 7.9	HISTORIA 7.8
GRAFICOS 8.7	MUSICA 7.8
JUGABILIDAD 8.0	TRADUCCION 5.5

REALIZADO POR JOSE ALCARAZ

TRAINZ ESTRENA UN NUEVO MOTOR GRÁFICO Y UN MUNDO REPLETO DE SOMBRAS E ILUMINACIÓN

CONCLUSIÓN

Trainz: A New Era es el juego que esperaban los seguidores de la franquicia tas varios años. Muchas mejoras gráficas y contenido pero sigue arrastrando algunos fallos de los anteriores. Por otra parte si no eres aficionado a los simuladores o los juegos de trenes es probable que este juego te atraiga poco.



UN UNIVERSO STEAM PUNK MUY BIEN CONSEGUIDO

Finalmente se cierra la trilogía que empezó en 2013 con la primera entrega de The Incredible Adventure of Van Helsing. En este juego continuaremos la historia donde lo dejó su predecesor, en la guerra civil en Borgovia

Aunque en la segunda entrega de la trilogía conseguimos finalizar las hostilidades entre los distintos grupos y clanes que regaron de sangre las calles del país, tras la huida del villano principal de la saga, entre los restos del caos de la guerra, ha surgido un nuevo culto que profetiza el final de los tiempos (y por supuesto pretende llevar sus profecías a cabo), por lo que tendremos que ponernos a trabajar para destruirlos de cualquier forma posible.

Este es el planteamiento con el que nos encontramos en este nuevo juego, pero cabe decir que la historia se puede hacer bastante corta, además de repetitiva debido a los pocos cambios que han


UMBRALIST
Umbralist (lvl 1)



aplicado al juego. Además en determinados momentos podemos tener la sensación de que intentan mostrar más los escenarios que implicarnos en la historia. Con esto no queremos decir que la historia sea, porque sigue enganchando (sobre todo con el par de carismáticos protagonistas con los que cuenta), sino que tiene cierta falta de novedades que le hubiesen dado al juego mucha más fuerza de la que tiene.

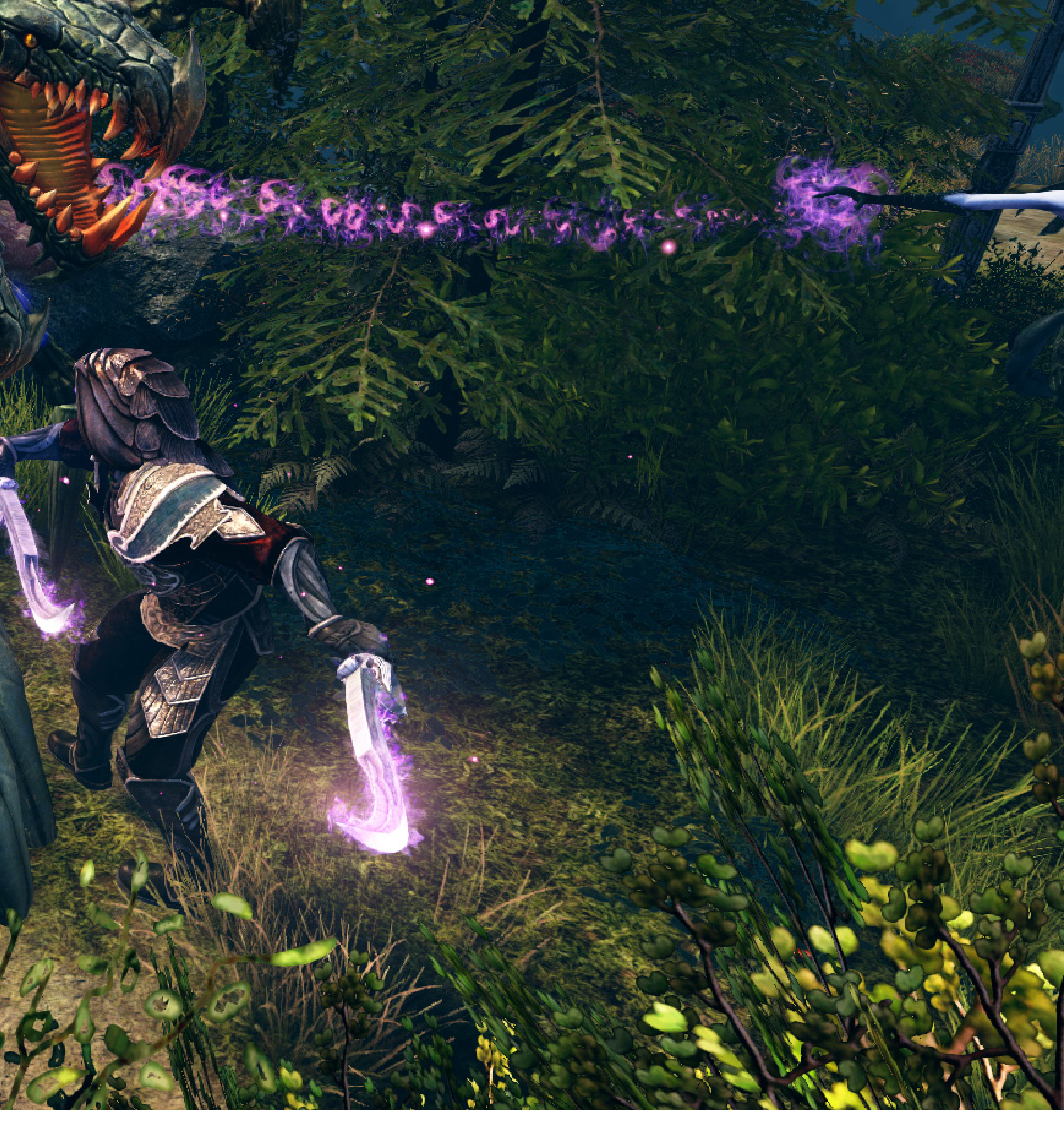
En nuestro camino tendremos a nuestra aliada fantasma Katarina con sus diálogos cargados de humor negro que caracterizan al juego, además de 6 nuevas clases totalmente diferentes unas de otras con las que podremos derribar



a estos nuevos enemigos. Estas nuevas clases le han sentado muy bien al multijugador y al juego online, al poder contar con distintos roles para apoyar a nuestros compañeros (Esto último todavía está por pulir pues parece que hay algún desbalance con respecto a las clases). Los seis nuevos títulos son el Protector, que como el nombre nos da a pensar, no pega muy fuerte, pero a cambio posee una gran defensa por lo que derribarlo costará bastante. El elementalista es el opuesto al protector, con poca vida y resistencia pero con un poder de daño temible. Después tenemos al constructor, que al igual que el elementalista y el cazarrecompensas es mejor a distancias largas.



Su ataque se basa en la construcción de máquinas para derrotar a los enemigos, sobre todo su plataforma de armas. Otra de las clases ya la he mencionado, el cazarrecompensas, que se especializa en usar drones para buscar, marcar y destruir a los enemigos. El Umbralista es un guerrero que usas las sombras para atacar, cogiendo desprevenido al enemigo y por último el Plogístilo que a pesar de usar armas como el cazarrecompensas y el constructor, se especializa en el corto alcance, protegido por su exoesqueleto y su escudo de fuerza. Lo mejor de estos personajes es que cada uno tiene su propio árbol de talentos haciendo el juego totalmente distinto según con el que lo juguemos y dándole



un toque de estrategia al mismo. Lo malo es que se han visto seriamente reducidos con respecto a sus antecesores, así como en el nivel máximo del personaje.

En lo que respecta a la jugabilidad no ha recibido muchos cambios. Seguimos con el control de point & click y la cámara aérea. Además de los accesos directos con los que podremos realizar combos para potenciarnos. El número de enemigos también es alto, así que no tendremos descanso en el campo de batalla.

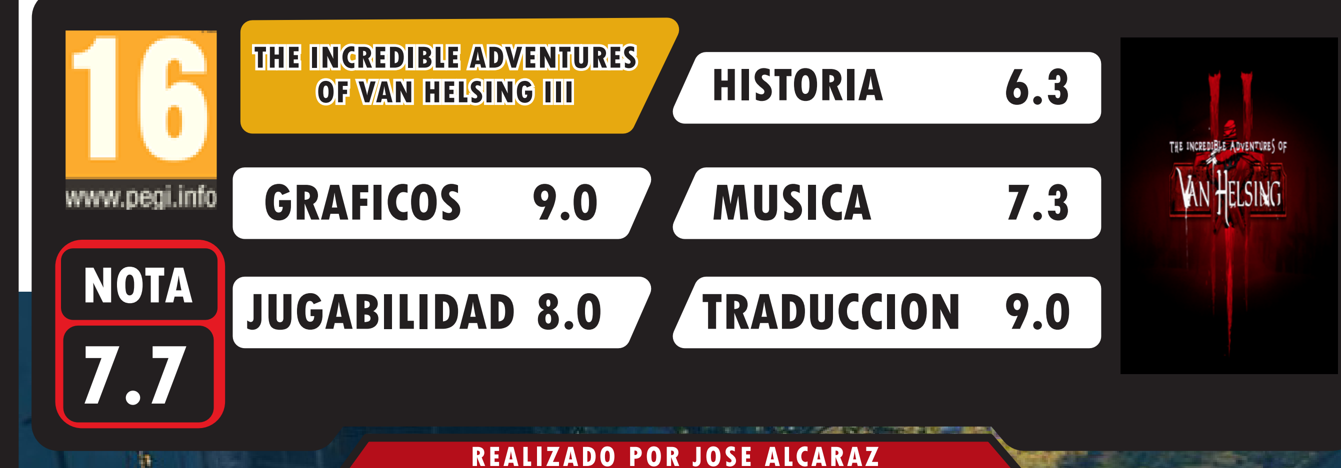
Sin embargo el control sigue pareciendo tosco y las batallas faltas de ritmo, lo cual no quita que sean entretenidas. Al contrario que el diseño de mapas,

GENERO: ROL

PLATAFORMAS: PC

DISTRIBUIDORA: NEOCORE GAMES

DESARROLLADORA: NEOCORE GAMES



el cual es excelente, lleno de recovecos para explorar y una gran cantidad de misiones secundarias para ayudarnos a subir de nivel.

Gráficamente el juego es muy bueno, con unos escenarios llenos de detalles y unos efectos visuales de lo más conseguidos (en algunas ocasiones poniendo estos por encima del rendimiento del juego). El modelado de los personajes y monstruos de las anteriores entregas han recibido una puesta a punto y el de los nuevos también es excelente y con todo lujo de detalles.

La música del juego está muy bien ambientada, con canciones tétricas, pero a la vez muy movidas, sin embargo no alcanzan el nivel de otros aspectos del juego. También contamos con el doblaje en español y el original en inglés, aunque la traducción a nuestro idioma es un poco floja la verdad.

CONCLUSIÓN

The incredible Adventures of Van Helsing III es un juego más que notable, pero al que le hubiesen venido bien unas cuantas novedades más para estar a la altura de sus predecesores. Esto no quiere decir que sea un mal juego , si no que para ser un cierre de trilogía nos hubiese gustado que nos diesen un poco más. Sin embargo Neocore Games ha confirmado que seguirá trabajando en el juego, con lo que es posible que finalmente alcance las cotas más altas.

DESCARGA TODOS NUESTROS NÚMEROS DESDE NUESTRO BLOG



REVISTA DE VIDEOJUEGOS



DETÉN A UNA ORDEN SECRETA ANTES QUE LIBERE UN ANTIGUO MAL

Una joven aunque notable arqueóloga es invitada a la tranquila ciudad de Brittany para estudiar un conjunto de menhires antiguos. Pronto se da cuenta de que además de ser la investigación innovadora, esta aventura misteriosa y peligrosa podría cambiarlo todo.

Pasea por cuevas oscuras, investiga un faro misterioso, viaja a la mítica tierra de Avalon y siente el poder de los antiguos druidas en tu alma. Revela lo que hay detrás de una profecía que predice el caos y que desatará el mal en la noche en que un cometa se esconde detrás de la luna, convirtiendo el cielo en púrpura. Corre contra el tiempo para salvar no sólo a ti mismo, sino el destino de dos mundos.



HABBO LLEGA AL FIN A ANDROID

Sulake, creadores de Habbo, se complacen en anunciar que su mundo virtual free-to-play llega ahora a la plataforma Android. Sulake lanzó Habbo en el año 2000, y se convirtieron en pioneros de un nuevo tipo de videojuego, que combina interacción social, bienes virtuales, y el modelo Free-to-play. Hasta la fecha, población de Habbo ha recibido a 300 millones de personajes.

El paso a la plataforma móvil llega justo a tiempo de la celebración del 15 aniversario de Habbo, que se producirá a finales de este año. Sulake, su desarrolladora, se ha labrado durante este tiempo un importante legado como creador de videojuegos sociales free-to-play, años antes de que esta tendencia llegara a convertirse en popular dentro del sector del videojuego.



DOMINATIONS, UN NUEVO JUEGO DE ESTRATEGIA PARA MÓVILES

El primer título del nuevo estudio dirigido por Brian Reynolds, diseñador principal de Civilization II, ya está disponible en App Store y Google Play. DomiNations invita a los jugadores a dirigir su propia civilización desde la Edad de Piedra hasta la Era espacial, a través de progreso, exploración y conquista. En DomiNations los jugadores escogerán dirigir una de las civilizaciones más importantes del mundo: los británicos, los romanos, los chinos, los alemanes, los franceses, los japoneses y los griegos. La línea de tiempo de DomiNations se desarrolla a través de la expansión de la historia de la humanidad, donde los usuarios tienen que desarrollar tecnologías revolucionaras, hacer uso de habilidades estratégicas y construir las Maravillas del mundo para abrirse el camino hacia la victoria. Con famosos generales como Alejandro Magno, Cleopatra y Napoleón.



THE SHADOW SUN DISPONIBLE PARA DISPOSITIVOS ANDROID

Descarga el juego en Google Play y la App Store con un juego pulido y un nuevo sistema de cámaras. The Shadow Sun ofrece una experiencia rolera y profunda para un solo jugador con más de 10 horas de juego a través de una apasionante historia de fantasía oscura e intensa de combate visceral contra las muchas criaturas malvadas de Shar.



DISFRUTA EN TU DISPOSITIVO MÓVIL DE UNA NUEVA FORMA DE DIRIGIR LAS CARRERAS DE COCHES

MetalliCars es un juego de coches diferente en el que los corredores no conducen su vehículo, sino que ayudan al piloto durante la carrera gestionando el accionamiento de unos "power ups" en los momentos oportunos. Un sencillo juego a la vez que exigente, ya que la elección de cuándo y dónde usar los activadores de potencia tendrá un impacto decisivo en la carrera y la posición en la que finalice cada participante. Pero MetalliCars es mucho más que un sencillo juego de carreras, ya que podrás competir en cualquier momento con tus amigos, de forma integrada, asíncrona y en

cualquier carrera. Cada vez que participas en una carrera, ésta se guarda automáticamente en el servidor de MetalliCars, de forma que cuando tus amigos accedan a ese mismo circuito en cualquier otro momento, podréis competir por la victoria, disfrutando así de una experiencia el doble de divertida. Además, el juego permite ir acumulando créditos que te llevaran a liderar el campeonato. Cada jugador en MetalliCars irá desarrollando sus propios vehículos que le permitirán acceder a retos cada vez más difíciles mejorando elementos como el motor, las ruedas, el chasis, turbo e incluso la aerodinámica. Además, los jugadores podrán crear y personalizar sus propios circuitos adaptándolos a las características de su coche y recibiendo oro cada vez que otro jugador entre en su trazado.

Un juego gratuito con compras integradas, en el que tu enfoque estratégico te permitirá ganar la carrera. Utiliza y administra la energía de tu coche para activar la máxima potencia en el momento preciso y reta de forma asíncrona a jugadores de todo el mundo.

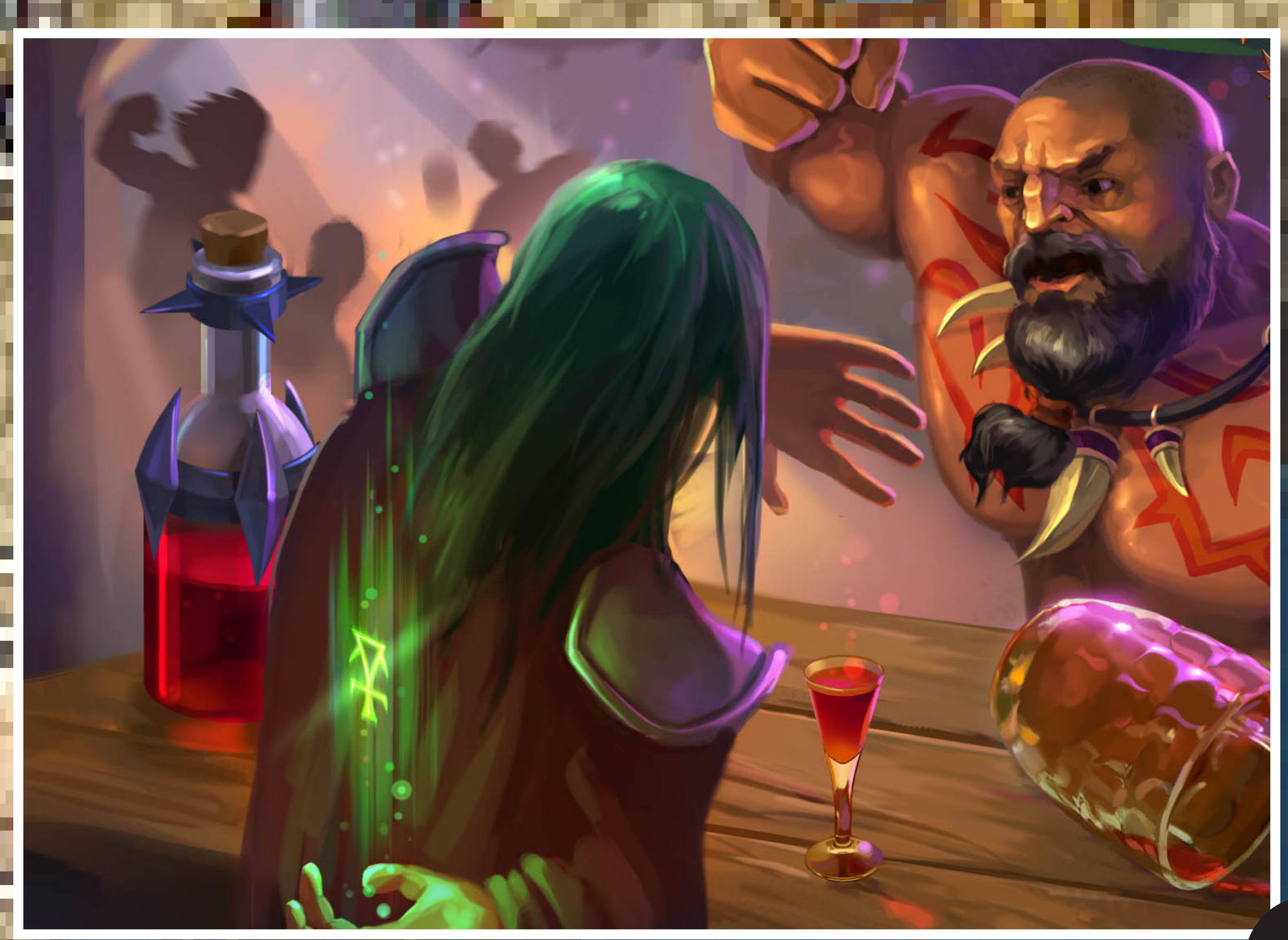




WARSPEAR ONLINE LLEGA A SU VERSIÓN 4.9

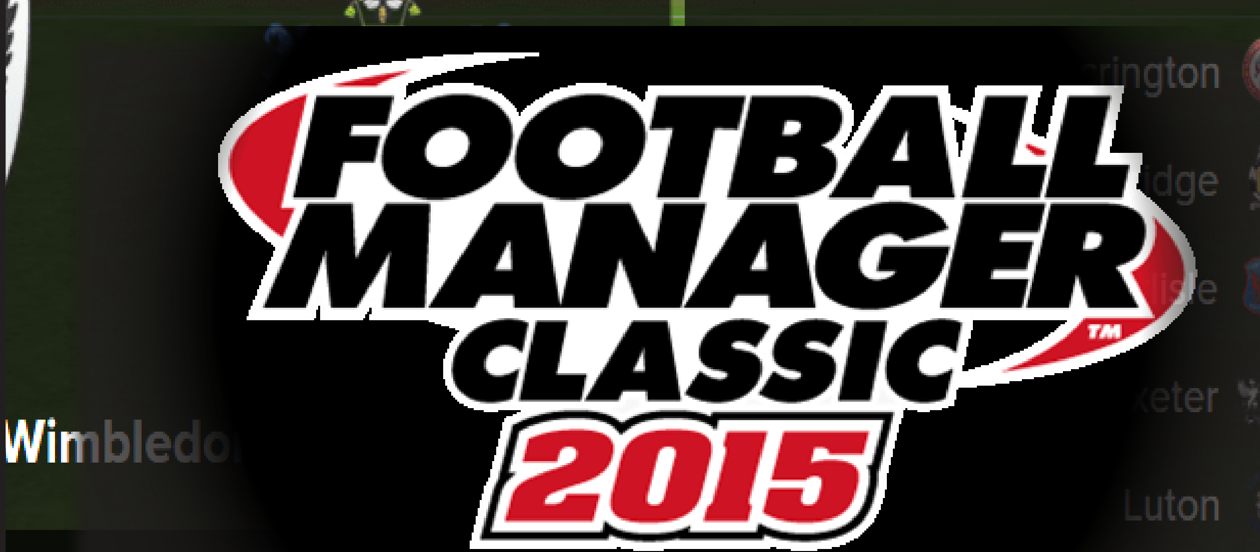
AIGRING acaba de lanzar su actualización 4.0 de su MMORPG Warspear Online que incluye múltiples cambios. Entre los más importantes: el equilibrio de habilidades para cada una de las 12 clases del juego. Esto ha cambiado la cara PvP del juego y lo ha hecho mucho más variado. La actualización de Warspear Online está actualmente disponible para su descarga para Android, iOS, Windows Phone, Windows Mobile, Symbian, Windows, Linux y Mac OS. Los cambios sustanciales en las habilidades refuerza el equilibrio entre las Alianzas y ahora el componente PvP es mucho más emocionante; los jugadores pueden unirse a batallas aleatorias en las zonas PvP, organizar batallas y torneos en la Arena, así como

participar en las recientemente implementadas, batallas masivas por los territorios, que pueden llevar a involucrar miles de jugadores. Los jugadores tan solo echaban de menos realizar batallas contra los guerreros de su propia Alianza, y ahora con la actualización de Warspear Online 4.9, tendrán también esta posibilidad. La Arena también llega con un cambio muy esperado; el Elixir de la Permanencia, que bloquea el sistema, el contador de experiencia y permite a los jugadores realizar tareas y participar en festividades, sin temor a perder el acceso a determinadas posibilidades del juego tras subir de nivel sin desearlo. Los cambios también añaden un montón de contenido interesante para los exploradores del mundo de Warspear Online. Se añaden nuevos uniformes y se modifica el Elixir del Conocimiento, que ahora permite conseguir más experiencia por todo tipo de tareas. Además, se introducen algunos cambios para la interfaz del juego, así como, por razones de seguridad, la posibilidad de enlazar tu cuenta del juego a tu e-mail.









FOOTBALL MANAGER CLASSIC 2015 YA DISPONIBLE PARA IOS Y ANDROID

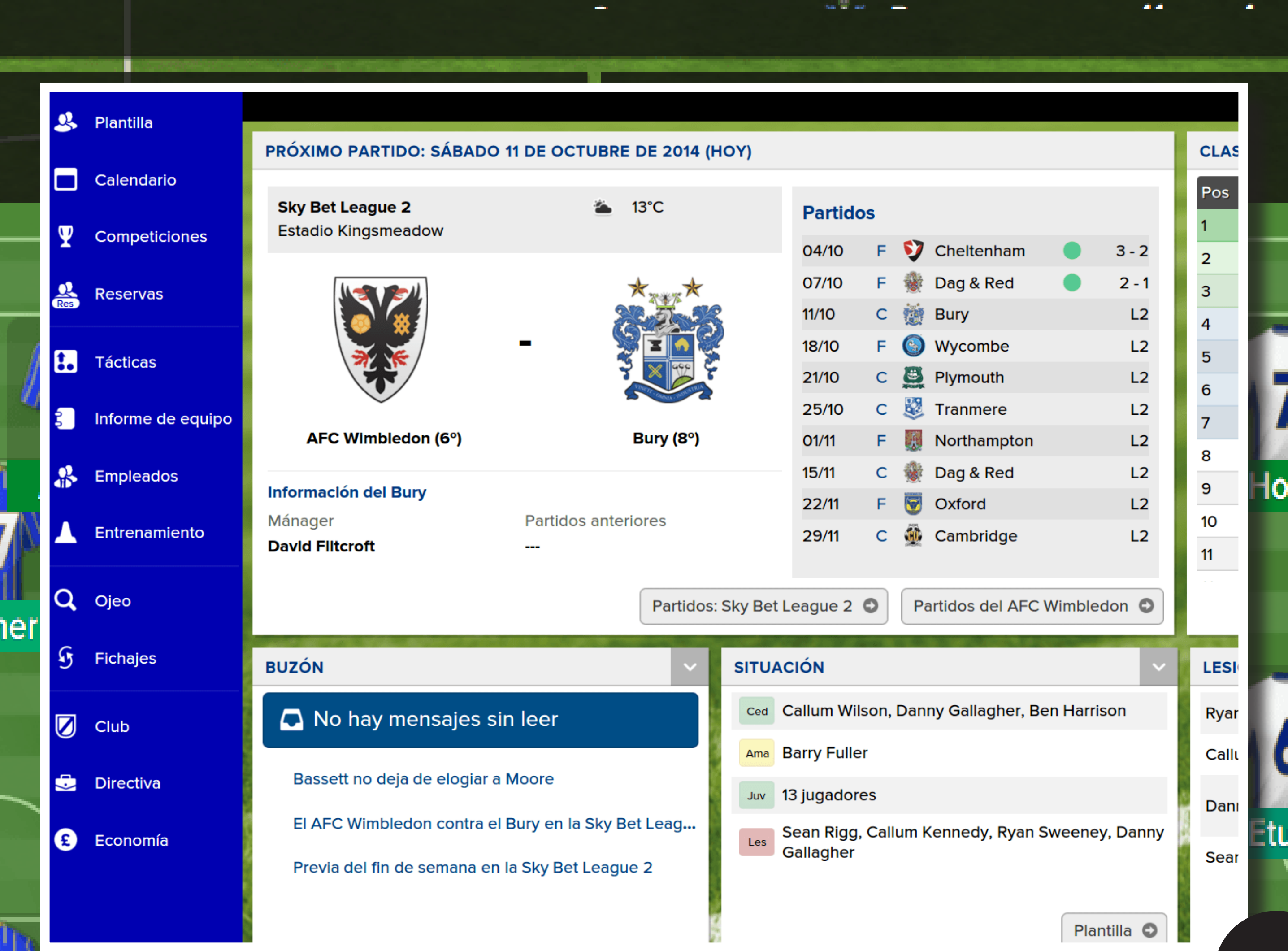
Football Managerclassic 2015 entra al terreno de lastabletasparadarunanueva dimensión al juego táctil.

Football Manager Classic (FMC), que se introdujo por primera vez como un modo de juego independiente en Football Manager 2013, simplifica la forma en que los jugadores gestionan su club y les permite centrarse en lo esencial: Llevar a su equipo a la cima. Football Manager Classic 2015 está diseñado para ofrecer a los aficionados una autén-

tica experiencia de gestión futbolística en menos tiempo que la versión completa de Football Manager.

Disponible por primera vez para iPad y tabletas Android de alta gama, Football Manager Classic 2015 te permitirá tomar el control de cualquier club real del mundo (con una selección de 117 ligas de 51 naciones de todo el mundo) y guiarlo hasta la gloria.

Para obtener una lista completa de los dispositivos compatibles, visita http://www.footballmanager.com/content/what-devices-are-compatible-fmc15





SUMÉRGETE EN LA EDICIÓN MÁS ESPELUZNANTE DE LA APASIONANTE SERIE DE JUEGOS 9 CLUES CON

Un joven detective y su compañero llegan a una isla desierta, empapado por la lluvia. Están respondiendo a una llamada desesperada del manicomio local, pero cuando llegan allí, el director insiste en que nadie ha pedido ayuda. Sin embargo esto se vuelve dudoso cuando son testigos de la muerte del Dr. Crow. Al poco tiempo en la investigación, los detectives se tropiezan con secretos tan oscuros que pueden ser mejor dejar ocultos. Cada nueva pista sólo plantea más preguntas. ¿Qué está pasando en Mnemosyne Asylum? ¿Quién mató al Dr. Crow? ¿Y qué es lo que el personal y los pacientes esconden?



DESPEGA RESCUE LANDER, UN DESAFIANTE VIDEOJUEGO ÍNTEGRAMENTE ESPAÑOL

Rescue Lander es un videojuego en el que, a los mandos de una nave espacial, los jugadores tendrán que recoger a varios astronautas en diversos lugares de un planeta inexplorado.

Rescue Lander cuenta además con un cuidado sistema de vuelo implementado con físicas reales, diversos modelos de nave, opciones de personalización, y objetos que ayudarán a terminar con éxito las misiones de rescate.

Está disponible para dispositivos Android y pronto llegará a iOS, tiene actualmente 21 niveles en los que se puede apreciar un colorido y atractivo apartado visual.

Este título esta inspirado en el mítico Lunar Lander de Atari, desarrollado por el estudio Evolve Games y distribuido por la editora Tizona Interactive.

ALLGAME

EL MOMENTO PARA DEFENDER LA TIERRA DE NUEVO ES AHORA

Hucast Games ha anunciado que el desarrollo de Redux 2, el nuevo shooter de SEGA Dreamcast ha empezado. La historia tiene lugar varios años después del primer episodio cuando las fuerzas de la Tierra están listas para enfrentar una nueva, oscura y poderosa amenaza biomecánica. Los ingenieros han desarrollado una nueva nave espacial rápida, fuertemente armada y blindada que es el arma definitiva en esta época de caos. Ha llegado el momento de demostrar la supremacía terrestre.



POKÉMON MUNDO MEGAMISTERIOSO VERÁ LA LUZ A PRINCIPIOS DE 2016

La última entrega de la saga Pokémon mundo misterioso llega a las consolas de la familia Nintendo 3DS.

Los jugadores podrán adentrarse en territorios más impresionantes que nunca con una distribución creada al azar, lo que hace que sean diferentes cada vez que se accede a ellos. En esta entrega de Pokémon mundo megamisterioso, lucharán junto a Pokémon legendarios y singulares para salvar el mundo en una increíble historia de misterio y aventuras.



CONCURSO FINGERTIP TENNIS DE DISEÑO DE PERSONAJES



En las próximas semanas DevilishGames lanzarán Fingertip Tennis y han pensado que, con lo imaginativa que es la gente, seguro que hay dedos que merecen ser incluidos.
Para ello hemos creado un concurso de personajes para que compartas con tus lectores. Para participar no hay más que dibujar un dedo (en papel, en tu propia piel o donde quieras) y enviarlo. El más votado (o si el nivel es alto, quizá alguno más) será incluido como un personaje más en 3D en el juego, que será publicado a principios de este verano para plataformas móvil Android e iOS. Simple, ¿no? Divertido, ¿no? ¡Pues a dibujar! :-) Fingertip Tennis

NEED FOR SPEED REGRESA CON UNA EXPERIENCIA DE ACCIÓN Y CONDUCCIÓN QUE REFLEJA LA CULTURA DE LA VELOCIDAD

Ghost Games™, estudio de Electronic Arts anuncia la vuelta de Need for Speed™ en un completo reinicio de la histórica franquicia. El título ofrecerá lo que los fans desean y por lo que Need for Speed existe; personalización profunda, auténtica cultura del coche urbano, un mundo nocturno abierto y una narrativa envolvente que te sumerge en el videojuego.

Marcus Nilsson, Productor Ejecutivo de Ghost Games, comenta que “Need for Speed es uno de los nombres más emblemáticos de videojuegos y con este reinicio le vamos a devolver su grandeza”. Además, añade que “Mirando nuestros 20 años de historia, y después de esperar un año para lanzar el título, estamos haciendo el juego que siempre hemos querido. Hemos escuchado a los fans y queremos crear una experiencia que capture su imaginación y que de rienda suelta a su pasión por los coches y la velocidad”.

Need for Speed se lanzará mundialmente este otoño en Origin™ para PC, en PS 4 y Xbox One



LA CABRA SIEMPRE TIRA AL MONTE



Goat Simulator: Nightmare Edition es la recopilación perfecta y más exhaustiva de un simulador de cabras que ha sorprendido por su original apuesta jugable, ya que desafía al jugador a tomar el papel de éste simpático animal de la familia de los bóvidos. Goat Simulator: Nightmare Edition, que se lanzará el 26 de junio de 2015 en formato Windows® PC, incluye la colección completa de las diversas entregas de la serie, Goat Simulator, Goat MMO Simulator y Goatz, así como la banda sonora original. Goat Simulator es el simulador que te trae la cabra de nueva generación gracias a las últimas tecnologías. Ya no hace falta que sigas fantaseando con que eres una cabra... ¡tus sueños se han convertido en realidad! Reescribe la historia con tu teclado. El intuitivo Goat Simulator consiste en causar la máxima destrucción posible en tu papel de cabra. Puede compararse con un juego de skaters de la vieja escuela...pero en vez de ser un skater, eres una cabra. Y en vez de hacer trucos, destrozas cosas.

DISNEY INFINITY 2.0: MARVEL SUPER HEROES YA ESTÁ AQUÍ

Sony España y Disney Interactive anunciaron el pasado 21 de mayo que Disney Infinity 2.0: Marvel Super Heroes para PS Vita, la segunda entrega de la exitosa franquicia de videojuegos basada en los icónicos personajes de Disney, Disney/Pixar y Marvel, ya está en las tiendas españolas. El Starter Pack del título adaptado al sistema portátil de PlayStation ya está disponible en los puntos de venta habituales con un PEGI 7 y a un precio estimado de 49,99€.

Además, y para que la experiencia Disney Infinity sea aún más grande, Sony España lanzó el pasado 28 de mayo en las tiendas españolas un exclusivo pack compuesto por el sistema portátil PS Vita y el Starter Pack de Disney Infinity 2.0: Marvel Super Heroes para PS Vita, una oportunidad perfecta para hacerse con la consola portátil de la mano de uno de los videojuegos más emocionantes de la icónica saga. Este pack tiene un precio estimado de 229,99 €.



¡ETRIAN MYSTERY DUNGEON LLEGARÁ A EUROPA A FINALES DE 2015!



Etrian Mystery Dungeon mezcla las extensas opciones de personalización de equipo y habilidades de Etrian Odyssey con las aventuras eternas en mazmorras aleatorias de Mystery Dungeon.

Aquí nadie te llevará de la manita. Su sistema de combate mezcla acción directa con turnos, de tal modo que no se tratará solo de elegir la habilidad adecuada, sino que habrá que saber colocarse estratégicamente. Los jugadores formarán sus equipos con clases ya conocidas de Etrian Odyssey, tales como Landsknecht o Runemaster, personalizarán a cada personaje con los árboles de habilidades (similares a los de Etrian) y luego se adentrarán en las mazmorras con un equipo de cuatro miembros. Dichas mazmorras serán aleatorias, con varios niveles y caminos, y requerirán mucha exploración. Eso, por no hablar de los increíbles botines que ocultarán... Pero ten cuidado, ya que hay algo acechando en las profundidades...

ETRIAN ODYSSEY 2 UNTOLD: THE FAFNIR KNIGHT LLEGARÁ A EUROPA A PRINCIPIOS DE 2016

La nueva entrega de la franquicia Etrian Odyssey Untold es, básicamente, dos juegos en uno. El primero es una actualización de Etrian Odyssey 2: Heroes of Lagaard para Nintendo 3DS (originalmente lanzado en Nintendo DS), con cambios en las mazmorras, nuevos gráficos y mejoras al sistema de juego tras el reciente Etrian Odyssey Untold. El segundo es la parte de Untold: un nuevo modo historia con un equipo fijo, diálogos con voz y secuencias de animación que nos narrarán la historia del Fafnir Knight y de la princesa Arianna. Como en Persona Q, la parte Untold del juego se centra mucho en los personajes y sus interacciones, ya que la historia se irá desarrollando a medida que el Fafnir Knight y la princesa Arianna se adentren en las ruinas de Ginnungagap y en el laberinto de Yggdrasil con el héroe Flavio y dos misteriosos aventureros: Bertrand y Chloe.



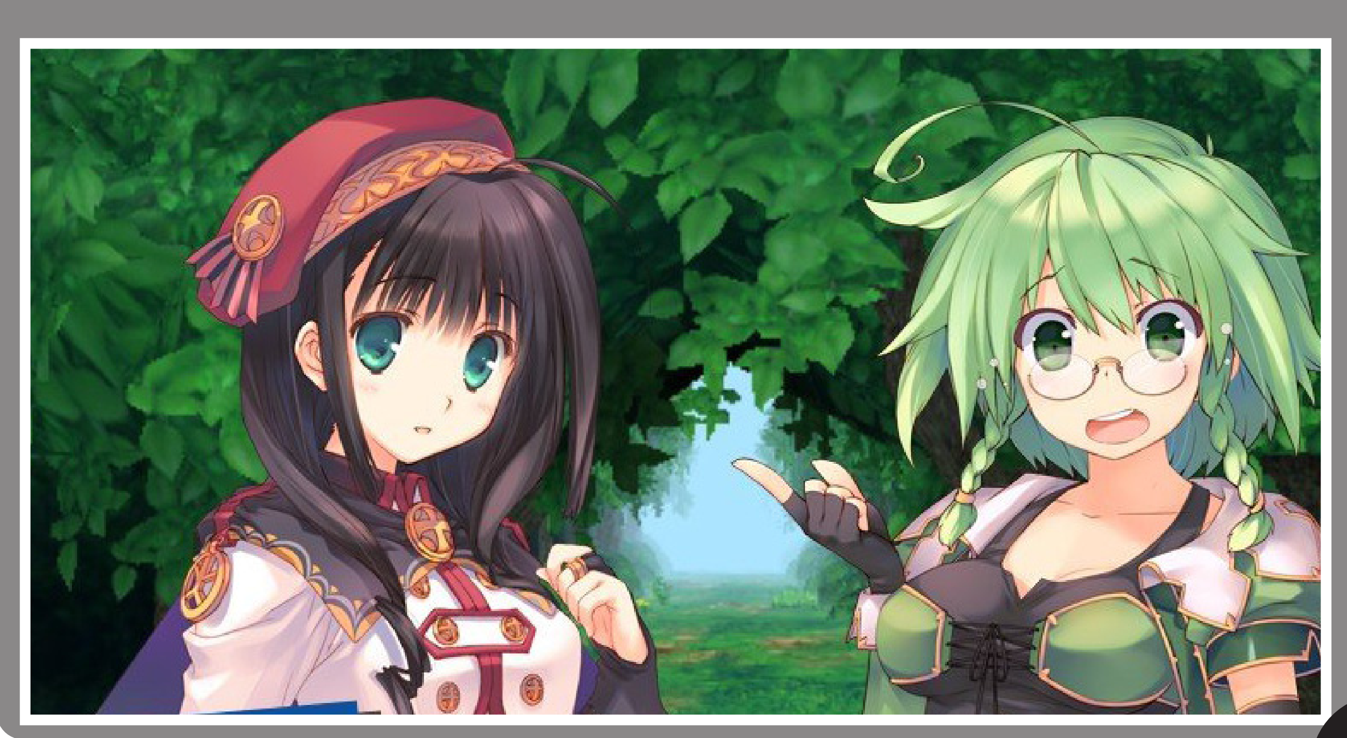
CONVIÉRTETETE EN UN DOMADOR DE DEMONIOS Y SALVA RECORD BREAKER Y EL FUTURO DE LA HUMANIDAD



Shin Megami Tensei Devil Survivor 2: Record Breaker llegará a Europa a partir de Otoño de 2015 en vuestra 3DS, tanto en formato físico como digital. El mundo de Record Breaker está al borde de la desaparición. Justo antes de la llegada del Apocalipsis, cuando la vida era normal, varias personas en busca de experiencias emocionantes se registraron en una página web que prometía vídeos falsos de sus amigos siendo asesinados. Mientras la gente se preguntaba qué podrían significar esos vídeos, se inició una invasión y la humanidad se vio obligada a luchar por la supervivencia en una catástrofe sin precedentes. El personaje principal y sus amigos ven cómo esa misma página web carga una aplicación en sus teléfonos para invocar demonios. No les queda otra que convertirse en domadores de demonios y empezar a luchar por la supervivencia y el futuro de la humanidad. Pero las decisiones del protagonista tendrán consecuencias. Sus elecciones podrán salvar las vidas de sus amigos… o sellar su destino para siempre.

DUNGEON TRAVELERS 2: THE ROYAL LIBRARY & THE MONSTER SEAL LLEGARÁ A FINALES DE 2015 A LAS PS VITA EUROPEAS

El reino de Romulea está en peligro. Hay monstruos acechando en cada recoveco del reino y, lo que es peor, han empezado a atacar a la humanidad. Los jugadores se pondrán en la piel de Fried, un aventurero que ha sido enviado por la Biblioteca Real a detener ese alzamiento de los monstruos. Sin embargo, al inicio de su viaje descubre un santuario destrozado. De este modo, dará inicio la historia de Dungeon Travelers 2, un juego en el que Fried recorrerá el reino de Romulea y rescatará, derrotará o conocerá a 16 chicas diferentes que podrán unirse a su equipo para ayudarle a cumplir su misión de salvar el mundo. En este juego en primera persona con combates por turnos, los jugadores se enfrentarán a monstruos normales y a poderosas chicas mutantes a las que deberán sellar para evitar que se expanda esa monstruosa plaga.





EN EL PRÓXIMO NÚMERO...
JURASSIC LEGO WORLD
ASSASSIN'S CREED SYNDICATE
HALO 5: GUARDIANS



#REVISTAFORGAMERS
CREATIVE
FUTURE
CONOCE SIEMPRE
LAS ULTIMAS
NOVEDADES
SIGUENOS EN
YouTube